20[illegible] 2004 LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKAI

DVD ROM

DVD MELLÉKLETTEL

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN



SPELLFORCE THE ORDER OF DAWN

ARMED AND DANGEROUS
TESZT + DEMO

23 JÁTÉKTESZT
ARMED& DANGEROUS
LORDS OF EVERQUEST
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK
DEAD TO RIGHTS
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
GORKY ZERO
X2: THE THREAT

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

2004 / 02

11 JÁTSZHATÓ DEMÓ: Armed and Dangerous • Broken Sword 3 • Spellforce • Crazy Taxi 3

VÉGIGJÁTSZÁS: BEYOND GOOD & EVIL

EXTRA: Ghost Master Bonus Scenario • Unreal 2 XMP • Babylon 5: Chapter I.

1845 Ft
00402
9 771588 929007



COMPUTERBOOKS
OFFICE xp
DINAMIKUS WEBOLDALAK, CGI PROGRAMOZÁS WINDOWS ÉS LINUX RENDSZEREKEN
Gottdank Tibor
WEBSZOLGÁLTATÁSOK
XML alapú kommunikáció az Interneten
Móricz Attila
Programozási alapfeladatok
WAP-OLDALAKHOZ ÉS WEBLAPOKHOZ
Móricz Attila
Webdesign a gyakorlatban
Tanuljuk együtt az informatikát!
ECDL elméleti modul
ERP RENDSZEREK MAGYARORSZÁGON A 21. SZÁZADBAN
STOLNICKI GYULA
SQL PROGRAMOZÓKNAK
OBJEKTUMOK, RELÁCIÓK A GYAKORLATBAN
Adatkezelés az MS ACCESS 2000 alkalmazásával
LÁSZLÓ JÓZSEF
A PC hardver programozása
VALÓS ÉS VÉDETT MÓDBAN
PASCAL ÉS ASSEMBLY NYELVEN
BENKŐ TIBORNÉ
PROGRAMOZÁSI FELADATOK ÉS ALGORITMUSOK DELPHI RENDSZERBEN
Programozzunk Delphi 7 rendszerben!
TÓTH BERTALAN
Programozzunk C++ nyelven!
AZ ANSI C++ TANKÖNYVE
Programozzunk Visual Basic rendszerben!
PROGRAMOZÁSI FELADATOK ÉS ALGORITMUSOK VISUAL BASIC RENDSZERBEN
MUDRI ISTVÁN
DIGITÁLIS VIDEÓZÁS ADOBE PREMIERE 6.0 ALKALMAZÁSÁVAL
Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés
HATVANY BÉLA CSABA
Bitképek feldolgozása Visual Basic programokból
MUDRI ISTVÁN
QUARK XPRESS 5.0
Kőhalmi Éva
Kőhalmi Mariann Tünde
CorelDraw 11
Móricz Attila
Windows-tippek újratelepítéshez
Pintér Miklós
Autodesk Inventor6
Tankönyv és példatár
Móricz Attila
Tippek a CD-íráshoz
1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf. 71.
Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591
Faxbank: 23-33-666/1456#
Email: info@computerbooks.hu
Honlap: www.computerbooks.hu

TARTALOM

6 .... DVD TARTALOM
8 .... GAMER LEVELEZÉS
130 .... KÖVETKEZŐ SZÁM

BEMUTATÓK

10 .... HÍREK
16 .... A HÓNAP HÍRE: ALFASZIVÁRGÁS
17 .... DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
18 .... LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
20 .... FAHRENHEIT
22 .... PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL
24 .... DANGEROUS WATERS
26 .... WELCOME TO HOLLYWOOD
30 .... DRIV3R

ISMERTETŐK

32 .... 2003/2004 LEGJOBBJAI
38 .... SPELLFORCE
42 .... ARMED & DANGEROUS
44 .... LORDS OF EVERQUEST
46 .... HORDES OF THE UNDERDARK
48 .... X2- THE THREAT
50 .... CIVILIZATION III: CONQUESTS
52 .... MYSTERIOUS JOURNEY II
53 .... CHEAT
54 .... URU AGES BEYOND MYST
55 .... WAR OF THE RING
56 .... LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
58 .... HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA
60 .... FINAL FANTASY XI ONLINE
62 .... DEAD TO RIGHTS
65 .... TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
66 .... GORKY ZERO
68 .... ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
69 .... TRACKMANIA
70 .... RC CARS
71 .... COMBAT MISSION: AFRIKA KORPS
72 .... PAX ROMANA
73 .... BLADE AND SWORD
74 .... APOCALYPTICA
75 .... GLADIATORS: SWORD OF VENGEANCE

HARDVER

76 .... HARDVER HÍREK
80 .... CONSUMER ELECTRIC SHOW
81 .... SONY ERICSSON T630 / NOKIA 3660
82 .... LOGITECH DINOVO
83 .... LOGITECH POCKET DIGITAL 130 / POCKET VIDEO 750
84 .... XGI VOLARI TESZT
88 .... GIGABYTE GO-M1600A MULTIMEDIA DVD-ROM
89 .... IRIVER 595T
92 .... RETRO KUCKÓ
94 .... HASZNOS PROGRAMOK
96 .... GRAB ROVAT
98 .... HARDVER FÓRUM

HORIZONT

100 .... GTA BOTRÁNYOK
102 .... VIZESBLOKK
105 .... PIXELSÓDER
106 .... AKIT A BENZINGŐZ...
108 .... FÓKUSZBAN A HÁTTÉR
110 .... MULTISHOT
112 .... JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG
114 .... GENETIKA, AVAGY MIKOR LESZEK KETTEN
116 .... NOPC ZÓNA
126 .... LEVROV
128 .... SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

VÉGIGJÁTSZÁS

118 .... BEYOND GOOD & EVIL

INTRO

Sok szeretettel üdvözlök mindenkit a 2004. év első Gamer intrójában. Meglehetősen erős évet hagytunk magunk mögött a játékok szempontjából, a 2003-as év terméséből csemegéző összeállításunkat átböngészve mindenki eldöntheti, hogy mennyire egyezik az ízlése a gamerésekével. Szeretném azt mondani, hogy 2004. is hasonlóan bőséges PC-s terméssel fog minket elkényeztetni, de sajnos nem tehetem, a bejelentett címek alapján bizony nem várhatunk csodát. Igaz ugyan, hogy rengeteg konzolátirat fog megjelenni, de ezek a játékok messze nem használják ki a PC-kben feszülő lehetőségeket. Ez a visszaesés évek óta megfigyelhető, eredeti játékkal nem is igazán találkozunk. Aztán a semmiből felbukkan minden idők egyik legjobban kidolgozott PC-s játéka, a Beyond Good and Evil, de hiába a pompás grafika, a nagyszerű hangulat és a pazar történet, az amerikai vásárlók nem veszik. Olyannyira, hogy alig két hónappal a megjelenés után már fél áron adják a nagyobb online boltok, sőt a szemfülesebbek potom 10 dollárért is hozzájuthatnak. Ez a tendencia nagyon elszomorító, nem hiszem, hogy az ilyen fiaskók jót tennének a játékipar fejlődésének. Mi lesz itt három év múlva, amikor a kiadók teljesen leállnak az egyedi ötleteket felvonultató játékok finanszírozásával? Maradnak az unalmas, minden eredetiséget nélkülöző klónok, és a filmlicencek mögé bújó fércművek. Nem valami szép jövőkép, bízzunk benne, hogy soha nem kell részt vennünk benne.

Szójátékunk viszont töretlen népszerűségnek örvend. A feladványunk ebben a hónapban egyszerű lesz, nincs más dolgotok, mint megkeresni a következő szót: **gyémánt-félkrajcárjaimat**, majd nyílt levelezőlapon beküldeni a szerkesztőség címére (2004. február 28-ig).

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



SPELLFORCE

A Spellforce kerettörténete egészen biztosan nem kap irodalmi Nobel-díjat, a bevezető animáció első képsoraiból ki lehet találni, hogy a játék miről fog szólni. A jók és a rosszak (jelen esetben az orkok és az emberek) ismét felsorakoznak egymással szemben, hogy vélt vagy valós sérelmeiket a másik kibelezésével orvosolják. A helyzetet még bonyolultabbá teszi két nagyravágyó mágus is, ők kardok és lándzsák helyett mágiával küzdenek. A kataklizma csak hab a tortán, melynek nyomán az egykor virágzó kontinens több darabra hullik szét, melyeket mágikus teleportkapuk kapcsolnak össze. Évtizedekkel a katasztrófa után a Hajnal Rendjének nevezett szövetség megidéz egy rúnaharcost, aki képes lehet legyőzni az újjáéledő Gonoszt.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 8700 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

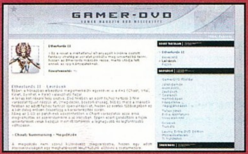
Játékdemók

Armed And Dangerous, Broken Sword 3: The Sleeping Dragon, Crazy Machines, Crazy Taxi 3, Euro Club Manager 2003-04, Fast Lanes Bowling, Massive Assault, Smoking Colts, Spellforce, Uru: Ages Beyond Myst, V-Rally 3



Rovatok

Counter-Strike, Etherlords II, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, Retro Games, Stratégia, Trainz, Film, Hálózatok, Programozás



Javítások

Disciples II: Rise of The Elves v3.01, Etherlords II v1.03, Lock-On: Modern Air Combat 1.01, Ghost Master v1.00.20, Neverwinter Nights v1.61, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v1.61, Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark v1.61, One Must Fall: Battlegrounds v2112, Pax Romana v1.01, Trackmania v1.1, Warcraft III: Reign of Chaos v1.14b, Warcraft III: The Frozen Throne v1.14b



Meghajtó-programok

ATi Catalyst Win9x/WinXP, ATi IGP Driver Win9x/WinXP, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Software Installation, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare Win9x/WinXP, NVIDIA nForce Win9x/WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x/WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM

Köszöntelek Titeket!

Immáron második alkalommal tehetitek magazinunk DVD mellékletét meghajtóitokba. Az év vége áldásos hatása lassan, de biztosan múlóban van. A kínálat érezhetően megcsappant, szerencsére azonban még így is bőven jutott mindenből a korongra. Az előző szám megjelenése óta eltelt szünetben sem tétlenkedtünk, reményeink szerint sikerült még inkább áttekinthetővé tenni a kezelőfelületet. Rovatvezető kollégáim pedig frissen és kipihenten kezdtek neki az újévnek, aminek következtében rengeteg ötlettel, javaslattal álltak elő. Ezekből a következő számtól kezdődően pár meg is fog valósulni, de örömmel fogadjuk a Ti javaslataitokat is.

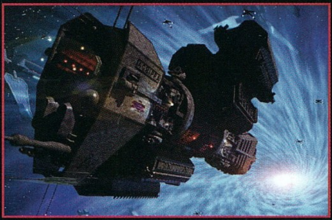
Igen nehéz helyzetben vagyok az ajánlások terén, mivel szívem szerint majdnem minden feltett demót, rovatot, előzetest, de leginkább az extrákat a kötelező jelzéssel illetném. Itt most minden műfaj kedvelője találhat magának valami érdekességet, legyen szó megszállott űrszimulátor-rajongóról, a stratégiai játékok kedvelőjéről vagy FPS bajnokról. Nem is rabolnám tovább becses időtöket, a fontosabb részleteket úgyis megtaláljátok a környező oldalakon, bár azt hiszem, még jobban jártok, ha magán a DVD-n kezdenétek kutakodásba.

További jó napot mindenkinek:
LaWMaN • lawman@ipma.hu

TELJES JÁTÉK

Babylon 5: I Have Found Her – Chapter I

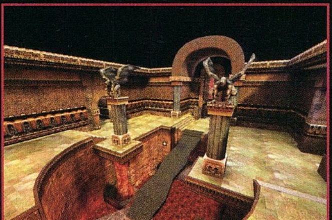
Nem is olyan régen még futott néhány TV csatornán a Babylon 5 elnevezésű Sci-Fi sorozat, amelyet leginkább a Star Trekhez lehetne hasonlítani. Miután viszonylag nagyobb sikert tudott elkönyvelni magának, így a "megjátékosítás" szinte elkerülhetetlennek tűnt.





VISSZATEKINTŐ

Talán csak kevesen tudják, de az id Software is volt kicsi, a játékaikat nem új csodaként kezelték, és talán nem is igazodott hozzájuk szinte egy egész ipar. Kezdetekben shareware programokat írogattak az Apogee számára. Ebből az időszakból a Commander Keen, a Rescue Rover és a Dangerous Dave nevű sorozatokat hagyták ránk. A két utolsó "igazi" shareware programjuk a Hovertank 3D és a Catacombs 3D, aminél már körvonalazódni látszott a cég jövendőbeli útja, hiszen az ezt követő játékuk meghozta számukra a sikert, és az egész világ felfigyelt erre a kis cégre.





Armed And Dangerous

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A LucasArts neve régen garanciát jelentett a jó minőségű, gyakran igencsak harsány humorral rendelkező programokra. A humor ismét megvan, a minőségre sem lehet túl nagy panaszunk, ráadásul most az "agyatlan" lövöldözés remek történettel párosul. A demóban két pályán át kell Remust és kicsiny csapatát irányítanunk. Mi csak azt garantálhatjuk, hogy a végleges program a többszörösét adja az itt kipróbálhatónak, és ez nem ígéret, ez bizonyíték.





Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

George Stobart és bájos partnere, Nico ismét az események sűrűjében találják magukat. Önhibájukon kívül olyan eseményekbe keveredtek, melyek az egész világ sorsát hivatottak megváltoztatni. A rejtvények megoldásához ismét be kell járniuk a Föld legeldugottabb tájait. Az új szereplők mellett régi ismerősök is felbukkannak, lesz köztük olyan, akinek nem is fognak annyira örülni. A konzolokra is megjelent játék irányítását bizony szokni kell, érdemes egy jobb gamepadet beszerezni (az egérirányítást nyugodtan elfelejthetjük). A kalandelemek mellett ügyességi részek is helyet kaptak a trilógia harmadik részében, ezek azonban egyáltalán nem lesznek zavarók.



Spellforce

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Kevés olyan veszélyes dolog van a világon, mint amikor két egymástól eltérő tulajdonságú valamit összekeverünk egymással. Gondoljunk csak az italokra (töményt a sörrel, sört a tejjel), de igaz ez a nőkre is. A Spellforce fejlesztőit ez azonban nem rettentette el, szemrebbenés nélkül "kölcsönvették" a WarCraft és a Diablo legjobb ötleteit, összekeverték azokat a saját kútfőjükből kipattant gondolatokkal, elnevezték az egészet Spellforce-nak, majd ízlésesen tálalták. Szerintem ők maguk lepődtek meg a legjobban, amikor meglátták a végeredményt, ezt az egészen kellemes RTS-RPG keveréket. A WarCraftból kölcsönvett építkezés és erőforrás-gyűjtögetés nagyon jól illeszkedik a diablós henthez, érdemes kipróbálni, nem bánjátok meg.



E X T R A

Ghost Master Bonus Scenario

Elérkezett a végső leszámolás ideje! Ha végigjátszottad a Ghost Mastert, és befejezetlennek érezted a sztorit, akkor eljött a te időd. Az ajándék pálya (Class of Spook 'Em High) ugyanis elhozza a beteljesülést.



Programok a turkálóban

DivX 5.11, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6b, VirtualDub 1.5.10, VobSub 2.23, Xvid, Bit Defender Free Edition, Norton Antivirus frissítés (2004/01/16), CDRWin 3.9e, CloneCD 4.3.1.9, Nero 6.3.02, DirectX 9.0b, FAR Manager 1.70b5, Gyula's Windows navigator 1.28b, Total Commander 6.01, Download Accelerator Plus 7, FlashGet 1.40, GetRight 5.0.2, ICQ Lite build 1301, ICQ Pro 2003b 3916, Internet Dowload Manager 3.18, mIRC 6.12, No Frills Timer 2.1, ReGet Deluxe v3.3.186, SurfSaver 2.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v4.5, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.41.00 (Magyar), SnagIt 7, ACDSee 6.02, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 2.91, Winamp 3, Winamp 5.01, AutoMate 5.5.1, Cacheman XP v1.0, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.47, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2003, Icon Cool editor v4.0.30710, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.88, PC Mark 04, WinAce 2.5, WinRar 3.20 (Magyar), WinZip 9.0 beta



Csalások

Blade And Sword, Civilization III: Conquests, Dead To Rights, Legacy of Kain: Defiance, Lords of Everquest, Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark, RC Cars, Teenage Mutant Ninja Turtles, The Lord of The Rings: War of The Ring, Trackmania, X2: The Threat



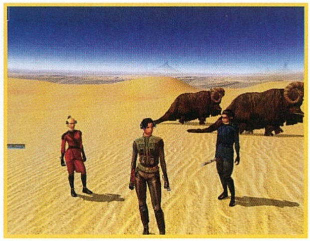
Háttérképek

Armed And Dangerous, Blade And Sword, Civilization III: Conquests, Dead To Rights, Final Fantasy XI, Horizons, Legacy of Kain: Defiance, Lords of Everquest, Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark, Pax Romana, Spellforce, The Lord of The Rings: War of The Ring, Uru: Ages Beyond Myst

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu







Star Wars: KOTOR

Hali Mocsy! A KOTORRAL kapcsolatban kéne egy mentőöv! A problémáim: 1. A Tatooine-on a hajódokkban egy rakat gizkát tukmálnak rám, és nem tudok tőlük megszabadulni!

A gizka nem bánt senkit, én például kifejezetten örültem ezeknek a kis háziállatoknak.

A Tatooine-on bizonyos kereskedők árulnak gizka mérget, ezt leszórva megszabadulhatsz ezektől a lényektől. Amennyiben szereted az állatokat, úgy a gizkáknak gazdát is találhatsz a Manaanon. Itt az egyik helybéli gyűjtő egzotikus állatokat keres a magánállatkertjébe. Először ugyan nem akarja a gizkákat, de egy kis Erő elmetrükk jobb belátásra bírja...

2. A Manaanon, a Sith akadémián lévő Selkathokat nem tudom kihozni! Megmutattam nekik a halott haverjuk datapadját, vagy mijét, de azt hiszik, én öltem meg őt! Ezek az apróságok nélkül is végigvittem a játékot, de már nagyon idegesítenek!

Az egyik megkínzott Selkath tetemén találsz egy apró ékszert (token), ezt kell megmutatnod a másik szobában élő fiatal Selkath-oknak.

Egyébként az utolsó pályáján, amikor Malakkal harcoltam, odébb löktem, és beragadt az emelet alatti részre! Ezt többször is megcsináltam, és mindig bejött! Így egy kicsit könnyebb leamortizálni!:-) Előre is kösz a segítséget! Üdv: Atomcsuri Mottó: Nem a teljes játék, hanem a minőség a fontos!

Csurgai Bence

Hi Mocsy! Szükségem lenne a segítségedre, tudásodra, tapasztalatodra stb. A problémám a SW: KoToR c. játékkal van, mivel a cikket az újságba te írtad, ésszerű, hogy téged zaklassalak. Kezdem is. A játék elindul, aztán a karaktergenerálásnál kifagy. Annyi neki. Reset. Radeon 9600pro vk-ám van, úgyhogy feltelepítettem a GAMER DVD-ről az általad említett Catalyst drivereket, indítom a játékot, player generálás. egyszer csak sanyi, lefagy. Marad a RESET gomb. A hangkártyám nem integrált, úgyhogy az kilőve. Kérlek, segíts!!!!! Imádom a SW-t, meg RPG fan is vagyok, úgyhogy duplán szívás. Nem akarom 1 ilyen fa**ság miatt kihagyni az év játékát.

Köszi, hogy elolvastál: amigomega@freemail.hu

GAMER FOREVER

Körmendi Péter

A Radeon 9600-as kártyákkal valóban volt ilyen gond, erre el is készült egy patch. Ha jól emlékszem, akkor ki lehetett ezt a hibát kerülni azzal, ha a hardveres kurzort visszaállítottad hagyományosra. Kezdetben a játék nekem is fagyott nagyon sokat (Radeon 9700Pro), de feltettem az új Catalyst drivereket, levettem a hardveres kurzort, meg a ráerőltettem a gépre a szoftveres hangot (nem igazán hallottam a különbséget), így hiba nélkül végig tudtam játszani a teljes játékot.

Hi Mocsy! Elakadtam a SW: KOTOR-ban. A Taris nevű városban keresem, de nem találom a lower cityt. Már megmentettem az idegen lényt is, aki az egyenruhákat rejtegeti (vagy valami ilyesmi), de vagy a lakónegyed, vagy az upper city a választás.

Üdv: Lucas-Arth

Amikor megmented az idegen lényt, akkor az egyik Sith katona teteméről le tudod húzni az egyenruháját. Vedd ezt fel (viseld), majd menj el ahhoz a lifthez, amelyiket egy Sith katona őriz (Lower City). Az egyenruhát látva leenged az alsóvárosba.

Hello Mocsy! Köszi, hogy segítettél, amúgy eredetiben van meg, csak lassú a netem, nem fogom tudni leszedni a patch-et, sajna. Következő Gamer DVD-n nem lesz fent véletlenül?

De, feltesszük...

2. Probléma: a végén vagyok, és Malak folyton meggyógyul, ugyebár az elfogott Jedik ÉP-jéből. De nem tudom a szarkofágokat szétrobbantani, mert nem hagyja, hogy rombolós Erőt használjak. A kézikönyvben nem találtam semmi hasznosat! Tudsz segíteni? Please help! Köszi előre is!

Az Erő legyen veled!

Dömső, a Jedi :)











Nem lehet, hogy magadon felejtettél valamilyen páncélt? Támadó erőt csak úgy tudsz használni, ha Jedi köpenyben nyomod le a végső harcot. Persze anélkül is le lehet, nyomni Malakot (állj közvetlenül a tartályok mellé, Malak villámjai azokat is megpirítják). A legegyszerűbb azonban az, ha a csata elején felveszel egy jobb köpenyt (Star Forge), lenyomod Malak életerejét, majd felturbózod a sebességedet, és elrohansz szétrobbantani az összes tartályt.

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Hello! Megint én vagyok, és megint BS3! Csak annyi, hogy amikor feljöttünk a lifttel, és Nico megtartja (Petra elől menekülve), mit kell csinálni?
Üdv és kösz!

Lord Chris

Ékeld ki az ajtót az ausztrál pilóta sörnyitójával.

Silent Hill 2

Helló mindenkinek, és Boldog Új Évet Kívánok! A Silent Hill 2-ben elakadtam a Lake View Hotelnél, amikor a 2. emeleten a súlyérzékelős liftnél ki kellene pakolni a fegyvereket! De hová kell, milyen szekrénybe, hogyan? Már vagy 10-szer átjártam az épületet, az összes szekrényt megnéztem, de nem tudom kirakni a fegyvereket!!!!! Kérlek, segítsetek!

Előre is köszönöm: N. Tamás

A polc közvetlenül a lift mellett található, de ide csak azután tudsz lepakolni, ha egyszer már megpróbáltál lemenni a lifttel.

Jedi Academy

Kedves Mocsy! Már megint segítséget kérek tőled a Star Wars Jedi Knight Jedi Academyvel kapcsolatban; a gond a következő: Már igazi jedi vagyok, levertem a gyereket, és az új küldetéscsoport első pályáján van egy Sith kultusz felderítéses pálya. Ugrálok szirtről szirtre, leszakad előttem egy híd, azt „átrepülöm", és leverek két Sithet. Utána van egy nagy ajtó a teremben, a sense képességemmel látok két ábrát, egyet a földön, egyet az ajtón, de hiába lököm, tolom, ugrok... semmi!!!!!! Légyszi, segíts, mert király ez a game, és szeretném végignyomni! Üdvözlettel:

Mazák György

Ha jól emlékszem, akkor rá kell állni a jelre a földön, és onnan húzni/tolni a jelet. Ezután az ajtó megnyílik...

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Szia! Szóval az Indiana Jones and Emperor's Tombban kellene egy kis segítség. Prágában vagyok, a könyvtárban, vagy hol, ahol az a feladat, hogy meg kéne találni a könyvtár kulcsát. Egy nagy teremben vagyok, ahol egy körasztalnál van 4 ember. Ezekre föntről rájuk lehet ejteni egy csillárt, ami helyén egy lánc lesz. Szemben vele van egy kisebb, amin van egy gyűrű. Ezt kéne ostorral elkapni, átlendülni a láncra, onnan meg talán jobbra, a párkányra, vagy mire. A kérdés az lenne, hogy van valami trükkje az ugrásnak, mert eddig sehogyan sem kaptam el a párkányt.

Ez az egyik legszemetebb rész a játékban, rengeteget szenvedtem én is vele. Gondolom, a láncra simán át tudsz ugrani, az nem nehéz. Fordulj a párkány felé, majd próbáld ki, hány fogást kell menned a láncon le vagy fel ahhoz, hogy elérd a párkányt. Csak így tudsz feljutni a párkányra, de az ugrás nagyon ki lett centizve, csak tökéletes időzítés és lánchossz esetén jutsz tovább.

Giants Citizen Kabuto

Halimali! Na, letájékoztatlak téged, mint istenített, dicső nagyurat, hogy a görcs álljon a hónyom alá, de fingom nincs, hogy kinek küldjek azzal a problémával üzit, hogy elakadtam a Giants: Citizen Kabuto c. játékcsodában, név szerint azon a pályán, ahol a ripper nevezetű lényeknek az 5 db barrackját kellene a földig gyalázni, de oly hót béna volnék, hogy ez nem sikerül, mert mindig leszednek (eddig a rekordom 2 db volt). Na, ehhez kéne egy jó technika, nekem a csalás is jó! (FELHÍVÁS! Aki az első mondatnál hosszabb körmondatot mond, az kap egy eredeti, papírtokos Jagged Alliances 2 és Panzer Elite játékot!)

Hű olvasó, Ravasz

SMS FAL

CSÖ MOCSY KIRALY A DVD!! DE NEM LEHETNE A KÖVETKEZŐ UJSAGBAN TELJESJATEKENT A CS: CONDITION ZERO? ALEC

Nem hiszem, hogy a Valve túlságosan örülne neki :)

HI ALL! MEG TUDJA MONDANI VKI, HOGY HOL VAN A SITH BAZIS A TARISON, AHOVA BE KELL TORNI? THX FOR THE HELP: CIRU (JADE SKYWALKER)

A felsőváros északi részén (Upper City North), a térkép bal felső sarkában (a bejutáshoz kell a kódfejtő droid).

CSÖ MOCSY! KIRALY A DVD! DE FIGYU NEM LEHETNE A KÖVETKEZŐ SZAMBAN A SC4: RUSH HOUR? AMUGY KELLHOZZA AZ ALAP? ALIEN

A Electronic Arts még mindig nem adja el a teljes játékainak a jogait, így a Rush Hour kizárva. Amúgy kell az eredeti Sim City 4 a kiegészítő telepítéséhez.

CSUMI GAMER TEAM! MIKOR JELENIK MEG A HALF-LIFE 2? AZ ÚJSÁG JÓÓÓÓ! FEEL THE POWER! MORPHEUS

Elméletileg a szeptemberi megjelenést eltolták áprilisra, de nagyon meg lennénk lepve, ha nyár előtt lenne belőle valami.

LECI TEGYETEK FEL A DVD-RE HOGY HOGYAN KELL MEGCSINALNI A KOTOR-BAN A MANAANI SITH BAZIST! LECI! UDV: SuS

Nagyon egyszerű, ölj meg mindenkit, abból nem lehet nagy baj (na jó, a fiatal Selkathokat békében hagyhatod).

HŰ OLVASÓTOK VAGYOK MÁR HOSSZÚ HÓNAPOK ÓTA, DE SAJNOS MUTEROM NEM ENGEDI, HOGY GAMERT VEGYEK. ADJATOK TANÁCSOT, MIT TEGYEK! AKASSZAM FEL, VAGY KÉSELJEM MEG?

Inkább kérdezd meg anyukádat, hogy miért nem vehetsz Gamert. Szerintem, ha a tanulmányi eredményed látványosan javulna, és ezt a Gamerre fognád, akkor újra vehetnéd az újságot.

PLEASE SEGITSEN VALAKI A MORROWINDBE MERT NEM TUDOM HOGY KEL KULDETEST VALALNI, KONYORGOM VALAKI SEGITSEN.ELORE IS KOSZ. OMEN THE DESTRUKTOR

Csatlakozz különböző Guildekhez vagy Házakhoz, majd kérj feladatot a helyi vezetőtől (Mage Guild, Fighter Guild, Hlaalu House, Redoran House...).

ÜDVÖZLÉGY MOCSY! OH MINDEN GAMER MENTŐÖVE! A PROBLEMA: AZ AOM-BAN NEM MEGY A JATEK ALATT A ZENE, PEDIG A GEPEMEN RAJTA VANNAK. KERLEK SEGITS!

A küldetések alatt nekem sem megy, úgy tudtam, hogy ez a természetes. Van olyan, akinek van zene a küldetések alatt?

AZ SW: GALAXIES CSAK NET-EN JATSZHATO? KÖNYÖRGÖK VALASZOLJ! SEan

Sajnos igen, a megjelenés óta nem is láttuk a játékra rákattant tördelőt...

HELLO GAMER TEAM! MIT KELL CSINÁLNI A BROKEN S. 2-BEN HOGY RIO ADJON KAGYLÓT?? TORP

A macskával cincáltasd szét a lúdtollat, azért cserébe megkapod a kagylót.



toplisták

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04
2. The Sims: Makin' Magic
3. The Sims
4. The Sims Deluxe
5. Call of Duty
6. The Sims: Superstar
7. Star Wars: Knights of the Old Republic
8. Empires: Dawn of the Modern World
9. The Sims: Unleashed
10. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

USA

1. Call of Duty
2. The Sims: Makin' Magic
3. The Sims Deluxe
4. Zoo Tycoon: Complete Collection
5. The Sims Double Deluxe
6. Age of Mythology
7. The Sims: Superstar
8. The Sims: Unleashed
9. The Sims: Hot Date
10. Star Wars: Knights of the Old Republic

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Makin' Magic
3. The Sims: Superstar
4. The Sims: Unleashed
5. The Sims: Vacation
6. NFS Underground
7. Call of Duty
8. Cricket 2004
9. The Sims: Hot Date
10. The Sims: House Party

fileplanet.com

1. Halo
2. Call of Duty
3. Silent Storm v1.1
4. Fairyland Online
5. Armed and Dangerous
6. Unreal II XMP
7. Spellforce: The Order of Dawn
8. Call of Duty Dawnville
9. Battlefield: 1942 multi
10. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

amazon.com

1. Call of Duty
2. Uru: Ages Beyond Myst
3. Civilization 3: Conquests
4. MFS 2004: A Century of Flight
5. The Sims Deluxe
6. Star Wars Knights of the Old Republic
7. Zoo Tycoon Complete Collection
8. Chessmaster 9000
9. NwN: Hordes of the Underdark
10. Civilization III

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Eleinte úgy tűnt, a világ lassan ébredezik az ünnepek után, valahogy lelassult minden. Aztán szerencsére a második héten mindenki megrázta magát, elfogadta, hogy elindult az újév, és elkezdtek szivárogni a hírek, no meg sajnos az alfák és béták is, amiről bővebben a hónap hírében olvashattok. Szerencsére nem sok csúszás akadt ebben a hónapban (így most el is marad a korcsolyapálya), de tartok tőle, hogy ez csak a vihar előtt csend.

Lily

HONLAPAJÁNLÓ

Middle-Earth Online - www.lordoftherings.com/meo/ - [MMORPG]

Jade Empire - jade.bioware.com [RPG]

Hra 01 Ltd. - www.hra01.com - [cég]

Pterodon - www.pterodon.com - [cég]

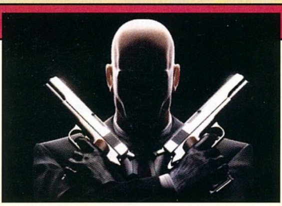
Mafia - mafia.fishes.hu - [magyar fansite]

World of WarCraft - www.worldofwarcraft.hu [magyar fansite]





HITMAN: CONTRACTS



Fejlesztő: IO Interactive • **Kiadó**: Eidos Interactive
Honlap: www.hitmancontracts.com
Megjelenés: 2004. április 30. • **Kategória**: akció

Mindenki legnagyobb örömére a nagysikerű Hitman-sorozat elérkezett harmadik felvonásához. A Contracts címet viselő epizódban ismét a 47-es számú ügynök bőrébe bújhatunk, akit a szakma a legkegyetlenebbikeként tartanak számon. Emberünk az új rész elején Franciaország szívében, Párizsban találja magát egy nagyon kényes szituációban, amelyből megpróbál a lehetőségekhez mérten ép bőrrel kimászni.
A játékhoz készülő új motor gyönyörű grafikát és rendkívül részletgazdag brutalitást ígér: az IO Interactive ezúttal nem fogja vissza magát, így ha hihetünk az ígéreteknek, a Hitman: Contracts bizony dúskálni fog a vérben. A nem mindennapi munkánk maradéktalan elvégzését tekintélyes fegyverarzenál segíti, melyek között az olyan klasszikusok is megtalálhatók, mint a hétköznapi pisztoly és a távcsöves puska.

PROJECT FREEDOM



Fejlesztő: City Interactive
Kiadó: City Interactive
Honlap: www.city-interactive.com
Megjelenés: 2004. első negyedév
Kategória: akció



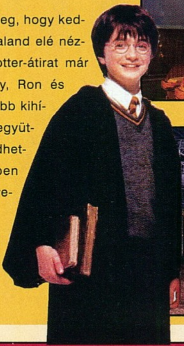
Az XXI. század végén járunk, amikorra az űrben való utazás már teljesen természetessé vált. Zsoldoskatonaként abban a tiszteletben részesítenek minket, hogy kipróbálhatjuk az Epsilon névre keresztelt űrhajó egyetlen prototípusát, mellyel megannyi titkos küldetést kell végrehajtanunk abban a tudatban, hogy csak és kizárólag magunkra számíthatunk. Attól azonban nem kell tartanunk, hogy a játék jelentős részét az űrhajóval való bütykölés, az unalmas diplomácia és az üzletelés teszi ki, ugyanis a hangsúly ezúttal is az akción van. Az irányítás az ígéretek szerint pár perc alatt kitapasztalható lesz, így pillanatok alatt belevethetjük magunkat az űrbeli kalandokba. A korábban Project Earth 2, illetve Starmageddon 2 címen futó űrszimuláció a végül Project Freedomra keresztelve lát napvilágot, a 3D-s grafika pedig jelentős fejlődésen ment keresztül az első rész óta.

HARRY POTTER & THE PRISONER OF AZKABAN

Fejlesztő: EA Games • **Kiadó**: EA
Honlap: www.eagames.com
Megjelenés: 2004. május
Kategória: akció



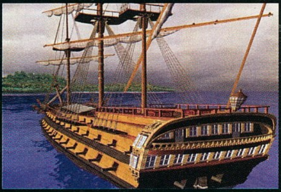




Bizonyára senkit nem lep meg, hogy kedvenc roxforti diákjaink új kaland elé néznek, a következő Harry Potter-átirat már nagy erőkkel készül. Harry, Ron és Hermione életük legnehezebb kihívása elé néznek, és csak együttes erővel győzedelmeskedhetnek. A harmadik részben ugyanis felváltva kell majd velük ügyeskedni a játékosoknak, hogy továbbjuthassanak az erőt próbáló végkifejlet felé...

PIRATES OF THE BURNING SEA

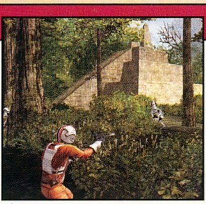
Fejlesztő: Flying Lab
Kiadó: ?
Honlap: www.burningsea.com
Megjelenés: 2004. tavasz
Kategória: RPG

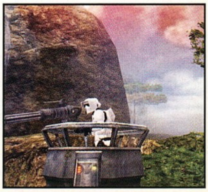


A Pirates of the Burning Sea nem nevezhető éppenséggel mai motorosnak, de a hálózati játékra tervezett kalózos RPG szerencsére egyre közelebb jár a megvalósításhoz. 1720-ban három nagyhatalom - Anglia, Spanyolország és Franciaország - törekedett a Karib-tenger meghódítására. Kihasználva a tengeri csatamező kínálta előnyöket, egy kalózkapitány bőrébe bújhatunk magunkra vállalva a hajó és legénysége összes búját-baját. A három ellenségeskedő ország között pengeélen táncolva játszhatjuk ki őket egymás ellen jelentős zsákmányt kicsalva magányosan kóborló hajóikból.
A végeláthatatlan tengert bejárva számtalan ellenségre és szövetségesre lelhetünk, és ez az, amiben az online játék ereje rejlik. Mi több, a rendelkezésre álló keretek között saját magunknak tervezhetünk például kardokat, melyeket később akár áruba is bocsáthatunk. A fejlesztők pedig a megjelenés után további kiegészítésekkel és javításokkal járulnak majd hozzá ahhoz, hogy a Pirates of the Burning Seat ne unjuk meg egyhamar.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Fejlesztő: Pandemic Studios • **Honlap**: www.lucasarts.com • **Kiadó**: LucasArts
Megjelenés: 2004. ősz • **Kategória**: FPS





Vége a Battlefield 1942 uralmának, ideje elfelejtenünk az amatőrök által készített Csillagok Háborúja modokat. A LucasArts és a Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior) a napokban bejelentette az új többjátékos csoda fejlesztését. 10 különböző bolygó (Tatooine, Hoth, Yavin...), 15 egyedülálló környezet (mocsár, dzsungel, óriásfenyő-erdő, sivatag, hómező...), 20 különböző karakter (rohamosztagos, klón, felkelő...), 15 különféle földi és légi jármű (X-Wing, TIE Fighter, chicken walker, speeder bike...) borzolja majd a 32 játékos idegrendszerét. Egy aprócska gond azért akad, ezekre a nyalánkságokra 2004 őszéig várnunk kell.

RÖVIDEN...

- A Sony Online újabb EverQuest kiegészítőt jelentett be. A Gates of Discord februárban jelenik meg, és a dobozos verzió vásárlói ismét kapnak játékon belül aktiválható ajándéktárgyat is. A GoD többek között 20 új zónát, 1 új karakterosztályt (berserker) és 100 új AA képességet hoz.



- A Themis Group becslései szerint 2004-ben az online játékok bevételei elérik majd az 1,4 milliárd dollárt (ez az összeg 2002-ben 766, 2003-ban 960 millió volt). A cég bátorkodott további jóslatokat is tenni, 2008-ra már 4,1 milliárd dolláros bevételt prognosztizálnak. Jelenleg az online üzletág öt vezető cége: Electronic Arts, Microsoft, Mythic Entertainment, NCSoft, Sony Online Entertainment.



- Zdenek Mezihorak új stúdiót alapított. A különös, Hra01 Ltd. névre keresztelt cseh fejlesztőcsapat vezetőjét a Pterodon/Illusion Softworksből ismerhetjük, és olyan játékokon dolgozott, mint a Vietcong és a Flying Heroes.



- A Turbine Entertainment megvette a Microsofttól az Asheron's Call jogait. A szerződés vonatkozik az első programra és annak kiegészítőjére (Dark Majesty), valamint a második részre (Asheron's Call 2: Fallen Kings) is. A fejlesztők első, legkomolyabb feladata az új, saját ügyfélszolgálati rendszer felállítása volt. Ezt szinte azonnal követte az áremelés, a programért 2004. február 1-től az eddigi 9,95 dollár helyett 12,95 dollárt kell havonta fizetni.



RÖVIDEN...

- A Larian Studios átkeresztelte a Riftrunnert, mégpedig azért, mert a csapat észrevette, hogy a játék nevéből nem derül ki, hogy ez a Divine Divinity folytatása. Így aztán a program most elnyerte végleges címét, a Beyond Divinityt.



- A Lionhead kiadta kezei közül a Black & White fejlesztői csomagját (a BWDevNet Toolst). A program használatához szükséges a Black & White, a Creature Isle kiegészítő és a legfrissebb patch is.
  Link: boards.bwgame.com



- Az Sci közzétette, milyen játékokat kíván megjelentetni az elkövetkező financiális időszakban. A felsoroláshoz kommentárt nem fűztek, mi sem tesszük. A nagyobb címek: Richard Burns Rally, Conflict: Vietnam, Midway, Conflict 4.

- A Firaxis beismerte, nem csak a Pirates!-en dolgozik, hanem készíti a Civilization IV-et is, bár a program még hangsúlyozottan nagyon korai fejlesztési fázisban van.

- A Scion Studios munkatársakat keres. Joe Graf a PlanetUnrealt kereste meg, hogy hirdessék, szívesen látnának tervező grafikusokat, pályatervezőket és programozókat is a csapatban.



- Egy internetes áruház árlistája szerint a Thief sorozat következő tagja Thief: Deadly Shows címen kerül majd forgalomba. Az Eidos nem reagálta le az interneten megindult pusmogásokat, náluk a stuff hivatalosan továbbra is Thief III munkacímen fut.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Fejlesztő: Pandemic Studios • **Kiadó**: THQ • **Honlap**: www.fullspectrumwarrior.com
Megjelenés: 2004. február 24. • **Kategória**: akció



Az E3-on nagy feltűnést keltett, Xboxra és PC-re egyaránt megjelenő Full Spectrum Warrior végre-valahára a finishez érkezik. A program a taktikai 3D-s akciójátékok sorát gyarapítja, ám minden okunk megvan azt hinni, hogy az eddigi legrealisztikusabb darabot vehetjük a kezünk közé - ennek oka pedig nem más, mint hogy a Pandemic Studios fejlesztése korábban szigorúan belső katonai használatra készült kiképzőprogramként szolgált!
Persze ahhoz, hogy a játék a boltok polcaira kerülhessen, számtalan komoly változtatáson kellett keresztülesnie, így rengeteg új küldetést építettek be, no és persze a grafikát is a megfelelő színvonalra hozták. A játék helyszíne bár egyetlen fikciós város, a küldetések még így is kellőképp változatosak és valósághűek lesznek. Olykor egy konvoj akadálymentes útját kell biztosítanunk, máskor pedig egy adott területet kell védenünk. A Full Spectrum Warrior már jóval azelőtt az újságírók kedvencévé vált, hogy egyáltalán a boltok polcaira került volna - reméljük, a pozitív kritikák pedig a végső változat kipróbálása után sem csökkennek.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: THQ
Honlap: www.relic.com
Megjelenés: 2004.
Kategória: stratégia



Már nagyon várták a Warhammer 40k rajongói, hogy igazán színvonalas program dolgozza fel a táblás stratégiák legkedveltebb képviselőjét. A várakozás csak fokozódott a Fire Warrior csődje után, és csak remélni lehet, hogy a Relic és a THQ Dawn of Warjában nem csalatkozunk. A program ezúttal nem a First Person Shooter, hanem a stratégiai kategória palettájára csempész fel egy várhatóan igazán élénk színt. Az idei év végre várható Dawn of Warban helyet kapnak az Ian Watson regényekből megismert fajok és szervezetek képviselői, és várhatóan nemcsak a számítógépes stratégiák, hanem a klasszikus, "méricskélős" WH40k rajongói is megelégedéssel fogadják

SCRAPLAND



Fejlesztő: MercurySteam
Kiadó: ?
Honlap: www.scrapland.com
Megjelenés: 2004.
Kategória: akció

Chimera, a hatalmas robotváros szolgál a MercurySteam gőzerővel készülő, egy- és többjátékos módban is játszható 3D-s akciójátékának helyszínéül. A Scraplandben a változatos cselekményt az garantálja, hogy nem csak a D-Tritus névre keresztelt robot bőrébe bújva hajthatunk végre küldetéseket, hanem számtalan más karaktert is kipróbálhatunk. A fejlesztők természetesen az általuk teremtett környezetre, azaz Chimerára és lakosságára a legbüszkébbek: a robottársadalom nem sokban különbözik az emberekétől, hiszen nekik is vannak például bankáraik, doktoraik, rablóik és rendőrségük. Az egyes küldetések megoldására számtalan lehetőség kínálkozik, mi több, ha kedvünk úgy tartja, egy időre felfüggeszthetjük az adott missziót: ebben az esetben szó sincs arról, hogy megállna az élet, mindenki megy a dolgára, mi pedig kedvünkre lébecolhatunk (lásd pl. GTA). A vizuális megvalósítást illetően a MercurySteam a Pixar filmeket vette alapul, így joggal számíthatunk Szörny Rt. kaliberű grafikai megvalósításra.



BESIEGER



Fejlesztő: Primal Software
Kiadó: ?
Honlap: www.besieger.com
Megjelenés: 2004.
Kategória: stratégia

Tavaly januárban már hírt adtunk Primal Software ígéretes fantasy RTS-éről, a Besiegerről, ám időközben tekintélyes mennyiségű új információ látott napvilágot. A 30 küldetés során a vikingek és a kimmériaiak mellett néhány más faj is képviselteti majd magát, akik a mi háborúskodásunknak csupán passzív szemlélői lesznek az egyjátékos küldetések során, míg a 4 fajta multiplayer módban már az ő szerepükbe is beleélhetjük magunkat. A pályák méretére sem lehet panasz: ha az egyik végéből szeretnénk eljutni a másikig, néhány kifejezetten hálózatra tervezett darab esetében ez akár 10 percig is eltarthat. A tekintélyes fegyverarzenál között megtalálhatók az olyan "klasszikus" darabok, mint a nyíl, a lándzsa, a dárda, a gerely, de az igazán nagy dobásnak az óriási nyílpuska és a faltörő kos ígérkezik.



A grafikai motor megegyezik azzal, amit a Primal előző játéka (The I of the Dragon) esetében használtak, természetesen a mai elvárásoknak megfelelően korszerűsítve.

WARLORDS BATTLECRY III



Fejlesztő: Infinite Interactive • **Kiadó**: Enlight
Honlap: www.enlight.com/wbc3
Megjelenés: 2004. május • **Kategória**: stratégia

A fantasy környezetbe ágyazott stratégiai játékok mindig is roppant nagy népszerűségnek örvendtek, de a Warlords Battlecry III láthatóan nem csak a sikert óhajtja meglovagolni, hanem a műfajon belül is igyekszik előkelő helyet elfoglalni. Míg a sorozat első része nem volt igazán kiemelkedő, addig folytatása már túlmutatott a középszeren azáltal, hogy hangsúlyosabb szerepet fektetve a mágiára és egyéb "földöntúli" megoldásokra erősítette az RPG-s vonalat. Joggal hihetjük tehát, hogy a harmadik felvonás is tartogat meglepetéseket, hiszen már pusztán a számok tükrében is impozánsnak ígérkezik: a programban 16 különböző fajjal találkozhatunk (ebből 5 teljesen újjal), melyek 28 osztályra tagolódnak. Valamivel több, mint 130 (!) varázslattal bűvölhetjük el ellenfeleinket, a mágia bevetésére pedig bizony szükségünk lesz a legalább 50 pálya során. A Warlords Battlecry III tehát ütőképes játékmenettel és megfelelő színvonalú grafikával párosulva akár a WarCraft trónfosztója is lehet.



COLIN MCRAE RALLY 4



Fejlesztő: Codemasters • **Kiadó**: Codemasters
Honlap: www.codemasters.com • **Megjelenés**: 2004.

Akkorát bukott PC-n a Colin McRae sorozat harmadik része, mint amekkorát az egyszerűen csak McCrash-nek becézett, 1995-ben még világbajnoki címet nyert skót pilóta szokott. A versenyző stílusát a gyártók megelégelték, így McRae mesternek idén a Dakar rallyn kell vigasztalódnia, a Codemasters viszont nem adja fel, hanem nekidurálta magát a negyedik epizódnak, mellyel márciusban ütközhetünk össze az üzletekben. A játékban mintegy húsz rallyautó kapott helyet, melyek volánja mögött nyolc, a hivatalos pontvadászatban is szereplő pályán száguldozhatunk. Az egyjátékos versenymódok mellett természetesen ezúttal is kihívhatjuk barátainkat egy meccsre neten, vagy LAN-on keresztül.

RÖVIDEN...

› Sajnos még meg nem nevezett programjához használhatja a Havok 2 motort a Shiny. Így a Havok feltehette a 100. címet is a listájára, hiszen már ennyien használják ezt az engine-t, sőt, előkerült már a 101. is, mert VU is igényt tartott a motorra, mégpedig a Tribes Vengeance-hez.



› A Shrek 2 átiratok profi csapattal készülnek majd, ugyanis egy nemrég köttetett szerződés alapján az Activision és a Dreamworks szorosan összedolgozik majd.



› Az Activision további három nagy címre is lecsapott, már nálunk vannak a Shark Tale, a Madagascar és az Over the Hedge jogok is.

› 2003. december 17-én (tehát még a karácsonyi csúcs előtt) jelentette be a Blizzard, hogy a WarCraft III: Reign of Chaos eladásai Európában átlépték az egymilliót. Vajon gondolták volna ezt 1994-ben?



› WarCraft táblás stratégiai játékot adott ki a Fantasy Flight Games. A játékban Azeroth négy legerősebb népének (orc, human, scourge, night elf) egyikét vezethetjük győzelemre. A WarCraft Boardgame ára kb. 40 dollár.

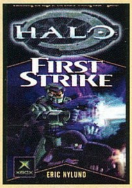


RÖVIDEN...

- Az Interplay eladta a Galleon: Islands of Mystery kiadási jogait. Hároméves fejlesztés után a program az SCi-hez került.

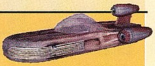


- Igazi csemegének örülhettek karácsonykor a Halo-rajongók, hiszen a Halo: The Fall of Reach után megjelent a következő regény, a Halo: First Strike.

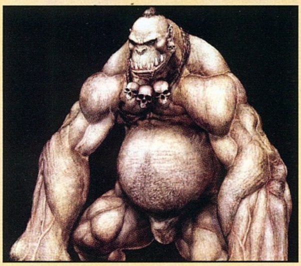


Sőt, aki akar, Halo páncélzatot is beszerezhet már, ha megtalálja az interneten azt a kis csapatot, akik elkezdték számítógépes játékok páncélzatát megcsinálni, igaz, kicsit borsos áron. A kollekcióban eddig a Halo és a Final Fantasy szett szerepel, de terveznek újabbakat is. (Egy sisak kb. 500, míg a teljes szett 3500 dollár).

- Végre megérkeztek a személy-járművek a Star Wars Galaxies-be. A LucasArts MMORPG-jében kalandozók immáron háromféle kütyü közül is választhatnak: Speeder Bike, Swoop Bike, X-34 Landspeeder. Úgy tűnik, a program lassan véglegesen kilábal a bétabetegségekből.



- Újra független a Phantagram, mert 70 %-ot vásárolt vissza részvényeiből az NCSofttól. A cég eme örvendetes ténnyel együtt azt is bejelentette, hogy munkáját a Kingdom Under Fire: The Crusaders xboxos verziójának elkészítésére fókuszálja majd. A Shining Lore-ról nem esett szó.



SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

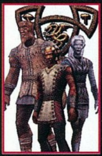


Fejlesztő: Sonic Team • **Kiadó**: Sega Europe
Honlap: www.sonicteam.com
Megjelenés: 2004. • **Kategória**: platform

Nagy reményekkel indult annak idején világhódító útjára a Sega konzolja, a DreamCast, mely remek teljesítménye és méltányos ára ellenére sem vehette fel a versenyt a Sony, majd a Microsoft „ládáival". Erre a jobb sorsra érdemes platformra jelent meg még 1999-ben a Sonic Adventure, melynek felújított változatával a 2004-es év folyamán a PC tulajdonosok is szorosabb ismeretséget köthetnek. A Sonic Adventure DX Director's Cut című játék főszereplője ki más lehetne, mint a Sega emblémafigurájává váló sündisznó, Sonic, aki ezúttal öt barátja segítségével veszi fel a versenyt a gonosz tudóssal, a Föld elfoglalására törő Doktor Robotnikkal.



NET+SZÁLLOTTAKNAK



Frontiers
Februárban indul a Dark Age of Camelot „Frontiers" kódnéven futó nagy javításának korlátozott bétatesztje, melyben a cél a birodalmak közti csaták (RvR) megváltoztatása.
Link: **www.darkageofcamelot.com**

Wish
A napokban kezdték meg a 2004 végére halasztott Wish bétatesztereinek kiválasztását. Az első körben mindössze ezer játékos kalandozhat a Mutable Realms világában, míg a további bétafázisokban egyre többen kapcsolódhatnak majd a játék kollektív tökéletesítésébe. Link: **www.mutablerealms.com**





Shadowbane: The Rise of Chaos
Míg Európában most debütált a Shadowbane, Amerikában már megjelent a The Rise of Chaos is. A Shadowbane kiegészítője 30 új zónát, két új karakterosztályt (doomslayer, sentinel) és egy új démonikus emberi fajt is tartalmaz (nephilim).
Link: **chronicle.ubi.com**

Ashen Empires
Újjászületik a Dransik. Az Asylum Soft MMORPG-je Ashen Empires címen kerül majd piacra. Márciusig lehet bétatesztelni e közkedvelt program felújítását (mellyel már jóval nagyobb fejlesztőcsapat foglalkozik). Link: **www.ashenempires.com**

City of Heroes
A kiválasztottaknak „kipostázták" a zártkörű béta meghívókat. Az NCSoft MMORPG-je Amerikában az idei év egyik sikervárományosa. Link: **www.cityofheroes.com**



ANNO 1503 - TREASURES, MONSTERS & PIRATES

Fejlesztő: Max Design • **Kiadó**: Sunflowers / Electronic Arts • **Honlap**: www.anno1503.com
Megjelenés: 2004. tavasz • **Kategória**: stratégia



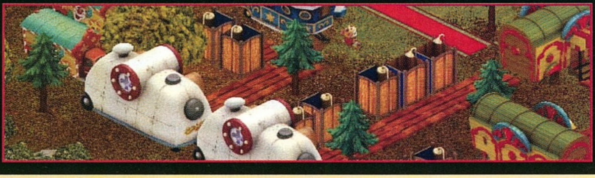
Az ANNO 1503 - The New World tavalyi sikere után biztos volt, hogy a program nem marad kiegészítő nélkül. És valóban, máris bejelentették a hónapokon belül megjelenő Treasures, Monsters and Piratest. A kiegészítőben nem csak új kihívások (12 egyjátékos pálya), hanem megújult grafika és játékfunkciók is várják a rajongókat. Nem is lőjük le előre az érkező csemegéket, hiszen igazán nem kell sokat várni.

CIRCUS TYCOON

Fejlesztő: Reality Flux • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.circustycoon.com • **Megjelenés**: 2004. nyár
Kategória: tycoon

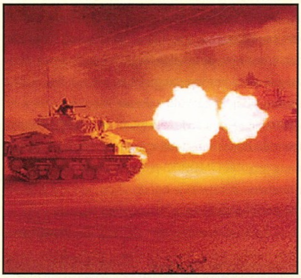


Az FPS-ek rajongói most bizonyára földhöz vágják az újságot, hiszen újabb tycoon game fejlesztéséről számolhatunk be. A feldolgozott téma, vagyis az irányításunkra bízott gazdasági intézmény nem más, mint egy cirkusz. Hogy minden flottul működjön, ahhoz cirkuszolás helyett a mi feladatunk a létesítmények fenntartása, a személyzet, valamint a művészek felbérelése és fizetése. A játék vonzereje abban rejtőzhet, hogy szintén a tisztelt cirkuszigazgatók feladata olyan műsorok megtervezése, melyek minden igényében kielégítik a nagyérdemű publikumot. Hogy ez sikerül-e? Idén nyáron kiderül.



COLD WAR CONFLICT

Fejlesztő: Walkon Games • **Kiadó**: GMX Media • **Honlap**: www.cwc-game.com
Megjelenés: 2004. március • **Kategória**: stratégia



Szerencsére a hidegháború korszaka már lezárult, de ennek ellenére a nagyhatalmak csendes egymásnak feszülése még mindenkit foglalkoztat. Közéjük tartozik a Walkon Games és a GMX is, akik a Cold War Conflict című játékban elevenítik fel a néma konfliktust. A játékban nyolc érintett nemzet, az Egyesült Államok, a Szovjetunió, Kína, Szíria, Egyiptom, Izrael, a Koreai NDK, és Nagy-Britannia csapatait irányíthatjuk összesen négy hadjáraton keresztül. Az összecsapásokban be kell érnünk a kezdetben kapott egységekkel, valamint a ritkán érkező erősítésekkel, de legalább nem ér véget a teljes hadjárat, hogyha valamelyik küldetést, vagyis csatát elbukjuk. A játék megjelenését a GMX Media 2004 márciusára ígéri.

RÖVIDEN...

- A Criterion Software fizikai motorját (RenderWare) licenceli majd a Lionhead. A szerződés vonatkozik a Black & White 2-re, a B.C-re és a The Moviesra is. Peter Molyneux annyit fűzött az eseményhez, hogy így legalább több terük és idejük jut a kreativitásra, hiszen ez a motor tökéletesen lefedi az igényeiket.



- Megduplázódott a BioWare-rajongók közössége. A cég jelenleg több mint 1,5 millió regisztrált felhasználóval büszkélkedhet. A növekedést leginkább a két nagy húzónévnek (NwN, SW: KotOR) és e közösséggel való rendkívül jó kapcsolataiknak köszönhetik. Gratulálunk!



- A Mythic Entertainment beperelte a Microsoftot, mert szerintük szabálytalanul és etikátlanul használják készülő MMORPG-jükhöz a Mythica címet. Köztudott, hogy a Mythic szintén MMORPG-vel tört be a piacra, a Dark Age of Camelot népszerűsége töretlen. A Microsoft nem volt hajlandó megváltoztatni fejlesztése címét, így most áll a bál. A Mythic képviselője csupán ennyit kérdez: Vajon szó nélkül hagyná-e a Microsoft, ha valaki új operációs rendszerrel jelenne meg Microsofta néven?



- Késik a Fable. Peter Molyneux szerepjátéka 2004 márciusában jelent volna meg, ám úgy tűnik, nyár előtt nem vehetjük kézbe. Vajon lesz idén PC-s verzió?



ALFASZIVÁRGÁS

A tavalyi év vége felé zajló események közül kétségkívül a Half-Life 2 alfa változatának közkézre kerülése volt a legnagyobb visszhangot keltő hír. Lucas bébi beavatott titeket minden részletbe, melyről érdemes tudnotok. Azóta olyan szinten felpörögtek az események, hogy Oroszországban, számos boltban már lehet „eredeti", dobozos Half-Life 2-t kapni. Nem vicc, oroszra fordítva, komplett történettel, mindössze a jól ismert ellopott verzió pár hónapos pofozgatása szükségeltetett hozzá. Néhány helyen a sztori kissé hézagos, a pályák nem kapcsolódnak tökéletesen, de működik, játszható. Most viszont nem a Valve aranyrúdként várt messiásáról lesz szó, hanem a vetélytársak ellen elkövetett hasonló lopási „akciókról".

Sokat beszélgettünk a szerkesztőségben is arról, vajon egyszeri esettel állunk-e szemben a HL2 ügyében, vagy a fejlesztőcégek a jövőben egyre inkább célpontjaivá válnak a szenzációhajhász (vagy épp csak információra éhes és türelmetlen) hackereknek/rajongóknak? Jól tudtuk, saját naivitásunkat írnánk alá azzal, ha bíznánk a tündérmesékben... Sajnos az élet ezt igazolta is, méghozzá háromszorosan.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost (Shadow of Chernobyl?). Kedvenc ukrán fejlesztőink erőteljesen vakargatják a buksijukat, miként került ki berkeikből az a verzió, melyről a napokban már a legutolsó sarki tűzcsap is ódákat zeng. Azért fájdalmas pont ez számukra, mert az ő alfájuk a legteljesebb minden eddig látott kiszivárgott konkurens játék közül. Ha voksolnom kellene, akkor a Painkiller - Stalker - Doom 3 - Half-Life 2 címeket tippelném megjelenési sorrendnek az év valamely szakaszában. Hogy miért? Mert ebben az alfában a hírek szerint majdnem minden fegyver, textúra, karaktermodell, ellenfél, tavi rózsa, füsti fecske, megszáradt tampon, fűszál a helyén van. Az összes látott ellenfél pipecül mozog, gondolkodik és támad, tehát már közel vannak a célhoz... A jelenlegi állapotból már könnyedén kihozhattak volna egy hivatalos demó változatot is. Ami késik, valószínű nem múlik.



Lapzártáig nem érkezett hivatalos reakció a THQ részéről a lopással kapcsolatban.

Painkiller. A People Can Fly által babusgatott komoly mennyiségű málnaszörpös hordó még szintén nem gurult le a boltok polcairól, sőt, a pár napja kikerült béta verzió óta a Dreamcatcher Games (a kiadó) minden fórumon és sajtóközleményben azt hajtogatja, hogy senki se töltse le a kiszivárgott matériát, várjanak inkább pár napot, és a februárban esedékes teljesen hivatalos demó változattal teszteljék a játék leendő képességeit. Hangsúlyozzák, hogy csakis a sajtó részére összeeszkábált multiplayer demó egy részét lopták el tőlük (vagy dobta be véletlenül egy lelkes újságíró kolléga a Kazaa megosztásai közé), úgyhogy összességében véve félig használhatatlan...

Attól a pillanattól kezdve, hogy nem tudták tartani a 2003. október végi megjelenési dátumot, érezni lehetett, hogy történni fog valami. Történt. Túl sokan várták már, hogy a Havok 2-es fizikai motort működés közben is lássák. A védelem nem állta az ostromot, kiszivárgott ez is.

World of WarCraft. Biztos a pizzás fiú volt, másként kizártnak tartom, hogy a Blizzard asztaláról a „WoW alfa" feliratú DVD képes lett volna szublimálni. A sajtóközleményük alapján azonban mégsem ez volt a helyzet.

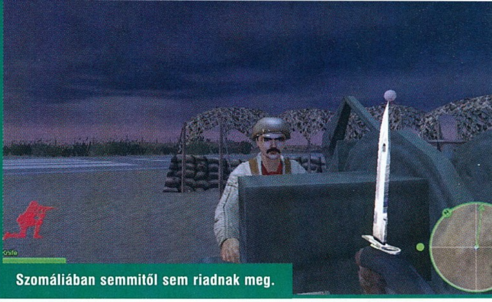
A feszített tempójú kódolás és bugfix érdekében úgy döntöttek, hogy pár hete ismét szigorúan (!) belső alfa tesztet indítanak, mellyel a 2004 elején debütáló hivatalos, nyílt bétateszt rendszerét stresszelik. Ennek a tervezett eredménye csupán annyi kellett volna, hogy legyen, hogy a rendszer nem halja szét magát, ha a párezer random választott teszter a nagyvilágból rámozdul. Sajnos a belső teszt olyan jól sikerült, hogy inkább bevontak a gyorsabb haladás érdekében pár külsős arcot is, akik máris éltek a lehetőséggel, és lenyúltak mindent, amit tudtak. A Blizzard hidegvérrel azt nyilatkozta, hogy nem félnek semmilyen negatív előítélettől, hiszen az ellopott fájlok önmagukban nem játszhatók, továbbá a végleges WoW teljesen másként fog üzemelni és muzsikálni, mint a jelenleg odakint kószáló változat. Megköszönik a hihetetlen figyelmet és fanatizmust, mely a munkájukat kíséri, és figyelmeztetnek mindenkit: egyetlen céljuk van, a legjobb MMORPG játékot kiadni.

A hivatalos bétateszt a hónap vége felé indul, érdemes sűrűn ellátogatni a Blizzard honlapjára.

-=Flatline=-







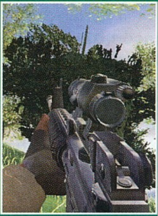
Szomáliában semmitől sem riadnak meg.

A Novalogic jól számított. Annak ellenére, hogy értékelhető elemeket alig tartalmazott, a tavaly tavasszal megjelent Black Hawk Downt, az évek óta haldokló Delta Force sorozat ötödik darabját a névlicenc és a dobozon virító tengerészgyalogos tekintélyes mennyiségben adta el. A kiadói reakció minden ilyen esetben egyértelmű - szerencsére a különálló küldetéslemez után gondoltak ránk is, így eredményeiket egy sok szempontból korlátozott, ám a lényeget már talán láttató tesztverzión keresztül a bolti megjelenésnél jóval előbb megszemlélhettük.

DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

INFOBOX

Kategória: FP/TP taktikai akció • **Kiadó:** Novalogic • **Fejlesztő:** Novalogic • **Web:** www.novalogic.com



• A tavalyi év legkevésbé megérdemelt sikerének szépen fejlődő folytatása.

A korong mindössze két egyjátékos bevetést tartalmazott, ám arra ez is épp' elég volt, hogy érzékelhessük, hol jelentkeznek lényeges változások. A pálya- és küldetéstervezés sémája nagyjából maradt a régi. Hosszú útvonalak és egymás után következő feladatok véget érni nem akaró lánca várja a teljesítést. Bár két térkép alapján még nyilvánvalóan nem lehet általánosítani, a Team Sabre küldetéseit eddig érdekesebbnek, élvezhetőbbnek tartom az alapprograménál. A fejlesztők - valószínűleg a megfontolatlan játékosi kritikától hajtva - megpróbálták a kommandós játékok irányába visszacsúsztatni az utóbbi időben erősen „rush" jelleget öltött Delta Force-t. Kisebb csapatokkal dolgozunk, és azokat részletesebben irányíthatjuk szüntelenül - egyfajta hangulatemelésnek szánt - távolság-független, előre rögzített csevelyt folytatva velük, s emellett a találatok okozta sebzés is drasztikusan megnőtt. A baj az, hogy az AI és a mozgási lehetőségek nem állnak készen erre a fajta játékmenetre. Hiába jegyzik meg társaim, hogy itt csöndben átkúszhatunk, ha közben a harmadik tárat ürítik a szerencsétlen szomáliaiakra - igaz, immár legalább eltalálják őket. (A mesterséges intelligencia minden más tekintetben továbbra is olyan hülye, hogy az egy oldalban kifejezhetetlen.) A küldetések így felfokozott érdekességük mellett a BHD galoppjai után kifejezetten nehézzé is váltak.

„A küldetések felfokozott érdekességük mellett kifejezetten nehézzé is váltak."

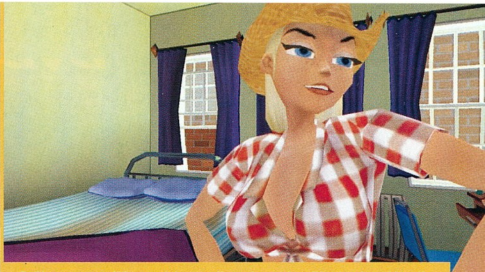
Jelentős hangsúly nyugszik a legutóbb szintén elmarasztalt, ám mégsem minden sikertől mentes multiplayeren, melynek nyolc játékmódjából kettő, az egyszerű team deathmatch és a team king of the hill hivatott előre jelezni a változásokat - a pályák összmennyiségét szintén ez a szám jellemzi. Mérsékelt érdeklődéssel indított szerveremen barangolva be kell vallanom, megdöbbentem. A térképek meglepően profi tervezőknek tanúbizonyságai - bár nagy létszámot igényelnek, lendületesek, remekül játszhatók, tartalmaznak pár eredeti újdonságot (mint az előre meghatározott körpályán maguktól mozgó Humvee-k) és: látványosak.

Kiszabadulhatunk a sivatag palabódéinak és kőépületeinek egyhangú tömegéből, beleszagolhatunk az Egyenlítőbe nyúló Szomália esőerdeinek fülledt levegőjébe, s szétnézhetünk apró szigetvilágának pálmafái között. A grafikára ilyen környezetben hatványozottan igaz az, ami az elődöt is olyannyira jellemezte: a részletek iránt igénytelen, alacsony poligonszámmal és meglehetősen mosott textúrákkal dolgozik, ám ennek ellenére a színekkel és a tereprendezéssel összefogva hangulatos, és fejlődött annyit, hogy most már nem az élvezhető, hanem az élvezetes jelző illik rá. Az új tájakon a - minden mással szemben elismerésre méltóan gyönyörű - vízből kinövő ligetek kifejezetten egyedi hangulattal bírnak, és a multiplayer térképek, meghajtom a fejem, igenis szépek. A Comanche 4 öreg motorjának igazi előnyét, a végtelen méretű terepek megjelenítésének lehetőségét pedig sikerült az elődnél is teljesebb módon kihasználni. A hangok mintha határozottan fejlődtek volna, a fegyverek, járművek terén tán' egész elenyészően, ám a környezeti zajok - a környezettel együtt - teljesen kicserélődtek, és ha valami a külsőségekből tökéletesre sikerült, akkor ez az. No meg persze az elődben is felülmúlhatatlannak ítélt, népi motívumokból építkező zene is. Összképében a Team Sabre egy, a BHD-nél jóval igényesebben kimunkált, de még messze nem tökéletes alkotás benyomását kelti.



Lucas Z





Szőke, nagymellű cowgirl - na, ilyen is csak a Playboyban létezik.



A „célszemély" a kelleténél jobban bírja a piát.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

INFOBOX

Kategória: kaland • **Kiadó:** Vivendi • **Fejlesztő:** High Voltage Software • **Web:** www.high-voltage.com



- Larry visszatér!
- Teljesen 3D-s környezet
- A régi hangulat
- Egyszerűbb irányítás

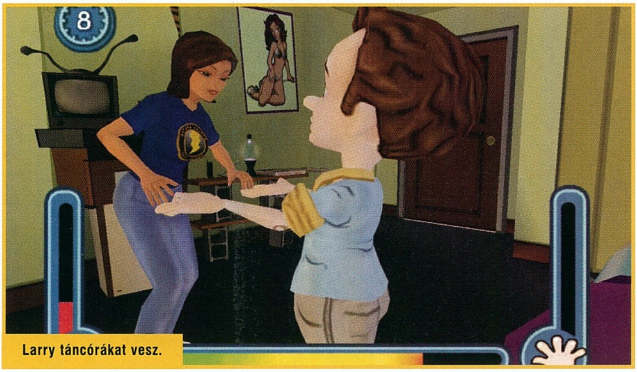
Az idősebb Gamer-olvasókat bizonyára a nosztalgia semmihez sem hasonlítható érzése önti el, amint meghallják Larry Laffer nevét. A köpcös, kopaszodó agglegény gyakorlatilag az örök vesztes szinonimájává vált a játékosok körében, akit - ha az előzménynek számító, szöveges Soft-Port Adventurest nem vesszük figyelembe - 1987-től hat kiváló, és mindenekelőtt egyedi kalandjátékban segíthettünk célja elérésében: nevezetesen, hogy a megerőltető munkából hazatérve éjszaka végre egyszer ne az üres ágyba huppanjon be...

Azok a boldog szép napok. A Sierra programjainak azonban - ide tartozik még az összes Quest, illetve a már '90-es években elkezdett, tiszavirág életű Gabriel Knight sorozat - a 3D-s korszak megjelenésével annak rendje és módja szerint vesznie kellett: a csillogó-villogó grafikai csodák után senki sem vágyott már a klasszikus, kézzel rajzolt point-and-click kalandokra. Amikor pedig ráébredtünk arra, hogy a nagyszerű látvány nem minden, már késő volt a bánat: a játékipar ekkorra teljesen alkalmazkodott a vásárlók igényeihez kísérletet sem téve rá, hogy néhanapján felélesszen egy-egy, a fejlődés oltárán feláldozott stílust. A „3D forradalom" áldozatául esett szegény Larry Laffer is, aki az 1996-ban megjelent Love for Sale-lel végleg elbúcsúzott a számítógépek képernyőitől (az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy két évvel később készült egy spin-off Lesiure Suit Larry's Casino címmel, de az szerencsére a gyors feledés homályába merült). A Vivendi gondolt egy merészet, és közel tíz évvel az utolsó kaland után előásta a mi Larrynket: leporolta, kicsinosította és a mai igényeknek megfelelően, de persze a régi rajongókat is szem előtt tartva belevágott a Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude készítésébe.

Az új idők szele. A XXI. század Larryje azonban már nem azonos a régivel, és ez bizony minden értelemben igaz. A Vivendi célja az új epizóddal leginkább az, hogy a sorozatot a konzoljátékosokkal is megismertesse. Ezért bízta hát meg a fejlesztéssel a High Voltage Software-t, akik komoly szakmai múlttal rendelkeznek az xboxos és PlayStation 2-es játékok terén, hiszen az ő nevükhöz fűződik a nagysikerű NBA Inside Drive 2004 és a Hunter: The Reckoning.
Mivel a konzoljátékosok jelentős részét nem a középkorúak teszik ki, a Vivendi számára az is fontos, hogy az új Larry kaland a fiatalabbaktól se legyen idegen. Éppen ezért előszeretettel merítettek olyan pajzán humorú, nagysikerű filmekből, mint az Amerikai pite és a Keresd a nőt!, melyek központi témájául egyaránt a főhősök becsajozási kísérletei szolgálnak. Mielőtt még bárki felhőkölne, sietve leszögezem, hogy a „fiatalabb" szó véletlenül sem nyer pejoratív értelmet: nem kell attól félnünk, hogy Larry Putt-Putt-tal karöltve a Holdra költözik, vagy esetleg arra intené a játékosokat, hogy tartózkodjanak a házasság előtti nemi élettől. A Magna Cum Laude ugyanis korábbi társaihoz hasonlóan várhatóan az ESRB-től „M",

„Al Lowe egyáltalán nem vesz részt a munkában, ami nagy terhet ró az alkotókra."

azaz „Mature" besorolást kap (17 éven felülieknek). Szintén az új idők szelét jelzi, hogy ezúttal nem Larry Laffert, hanem unokaöccsét, Larry Lovage-t irányíthatjuk - az elfogult rajongóknak azonban így sem lehet okuk panaszra, hiszen az idősebb Larry egy mellékszerepben feltűnik majd az új kalandban, másrészről Lovage kísértetiesen hasonlít rá, csak természetesen fiatalabb kiadásban. A jelen-



Larry táncórákat vesz.

Al Lowe



Larry Laffert a megannyi Sierra játék felett bábáskodó, időközben nyugdíjazott designernek, Al Lowe-nak köszönhetjük. Erős lenne azt állítani, hogy Lowe Larry karakterét saját élettapasztalatából merítette, pedig az elismert művész arcképét megnézve a hasonlóság nagyon szembetűnő. Korszakalkotó, elsősorban felnőtteknek szánt sorozatával Lowe mindenesetre beírta magát a játéktörténelembe, most pedig minden bizonnyal békésen tengeti valahol nyugdíjas éveit. Ha más nem, legalább ez a tény szolgáljon vigaszul a Larry-rajongóknak azért, hogy Lowe a jelenlegi fejlemények szerint nem vesz részt a Magna Cum Laude munkálataiban.

legi fejlemények szerint Al Lowe egyáltalán nem vesz részt a munkában, ami nagy terhet ró az alkotókra: hogy megtarthassák a régi játékosokat, valahogy mindenképp kénytelenek lesznek a programba csempészni Lowe sajátos humorát. Talán ennek tudható be, hogy felröppent pletykák szerint a Sierra egykori designerét technikai tanácsadónak szeretnék megnyerni, ám a vele folytatott tárgyalások egy időre fel lettek függesztve. Ezzel egyidejűleg a Vivendi karácsony előtt 70 alkalmazottnak adta ki az útját, és ez bizony nem vet túl jó fényt rájuk nézve.

Larry, a kanos. A kollégiumi évek bizony komoly terheket rónak Larryre. Aki azt hinné, hogy a főiskola csak féktelen bulikból és csajozásból áll, az bizony nagyot téved, ennek ellenkezőjét pedig a játékban saját bőrünkön tapasztalhatjuk meg. Larrynek ugyanis a rengeteg tanulnivaló és minden egyéb mellett már nem igazán jut energiája arra, hogy az iskola hölgyállományára is időt szakítson, meg aztán az igazsághoz az a szomorú tény is hozzátartozik, hogy az élet nem éppen erre a célra legmegfelelőbb testi adottságokkal áldotta meg szegényt. Szerencséjére, az egyetemre egy párkereső show érkezik, mely persze felnyitja emberünk szemét: itt a nagy lehetőség, hogy a TV-be bekerülve felfigyeljen rá az egész világ, és szőke bombázók tucatjai hulljanak az ölébe!

Gyerekjáték az egész. Az új évezredben a megszokott point-and-click helyett Larry is teljesen 3D-s, a képregények színes világát idéző köntösbe bújik, így az irányítás még egyszerűbbé válik. Ennek fényében a High Voltage saját, Atlas névre keresztelt motorját használó program a különböző platformokon semmiben nem fog különbözni, leszámítva az irányítást, mely a PC esetében praktikusan a billentyűzetet és az egeret hasznosítja.

Az új koncepció azonban a készítők terve szerint cseppet sem megy a megszokott hangulat rovására, mi több, lehetőséget biztosított arra, hogy különféle aljátékokat csempésszenek a programba. Ezek közé tartozik például, hogy a lányok meghódítása érdekében táncolnunk kell, vagy egy lerobbant bárban játszanunk az automatákkal.

„All You Need is Love". Bármennyire is örülök Larry visszatérésének, őszintén szólva nem vagyok teljes mértékben meggyőzve arról, hogy jót tesz a sorozatnak annak ily módon történő felélesztése. Hiszen minden csak egy hajszálon múlik: mi van akkor, ha a Vivendi/High Voltage páros elveti a sulykot az újítások terén, és minden igyekezetük ellenére kiölik a játékból mindazt a bájt, ami Al Lowe programjait oly sikeressé tette? Az sem tűnik túl szerencsés elgondolásnak, hogy a PC-s változat megegyezik majd a konzolos átiratokkal, hiszen irányítás terén bizony nagyon szomorú tapasztalataink vannak a hasonló próbálkozásokkal. Ellenben ha a fejlesztők jól keverik a kártyákat, új löketet adnak egy mítosznak, mely akár több céget is arra ösztönözhet, hogy leporolva és némileg tuningolva ismét tálalja fel a régi sikereket. Mert ami engem illet, mindenképp adnék egy új esélyt például Roger Wilcónak, de titkon bízom abban, hogy a Full Throttle második részébe eddig ölt energia nem vész kárba, és ha nem is a közeljövőben, de valamikor azért viszontláthatjuk Bent és jó öreg motorját. Tehát Larry, rajtad a világ szeme!

„Az új idők szelét jelzi, hogy ezúttal nem Larry Laffert, hanem unokaöccsét, Larry Lovage-t irányíthatjuk..."

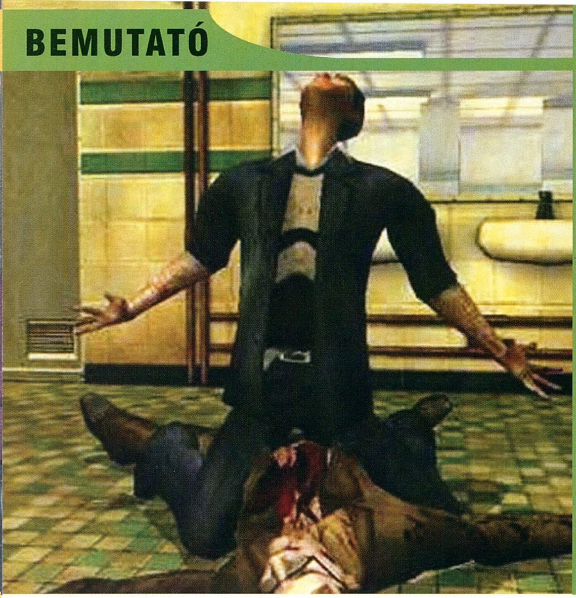
SzB

Hol a negyedik rész?

Az Ultimate Pleasure Pack elvileg az összes Larry epizódot tartalmazza, a dobozt jobban szemügyre véve azonban egyből feltűnhet, hogy nyoma sincs a negyedik résznek. Ennek története mára legendássá vált: Miután Al Lowe végzett a trilógiával, elhatározta, hogy nem készít negyedik részt. A Sierrának mégis sikerült meggyőznie arról, hogy folytassa a jól bevált sorozatot, de ő tartotta magát az ígéretéhez, ezért a Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals-ot egész egyszerűen a Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work-kel folytatta.



A szerelmi bájital kotyvasztása nem egyszerű feladat.





Pedig én csak egy jót akartam kajálni...



Milyen jóvágású gyerek vagyok...

FAHRENHEIT

INFOBOX

Kategória: kaland • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Fejlesztő:** Quantic Dream • **Web:** www.fahrenheitgame.com



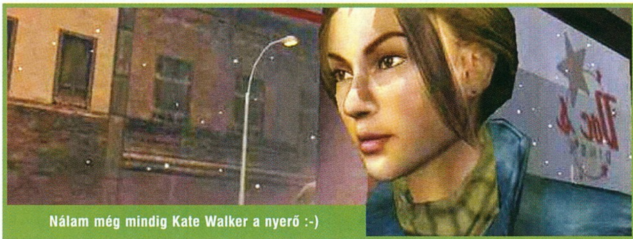
- Egyedülálló, epizódszerű felépítés
- később letölthető folytatások
- teljes 3D világ
- ígéretes karaktermozgások és arcmimikák.

Nem tudom, ki, hogy van vele, de véleményem szerint az 1999-ben az Eidos szárnyai alatt debütáló Omikron: The Nomad Soul akció-kalandjáték méltánytalanul ismeretlen maradt (főleg hazánkban) mind a mai napig. Pedig David Cage, az Omikron producerének elmondása szerint hosszú és fáradtságos, több mint két év áll a játék mögött. A Nomad Soul megjelenése után az Eidos újabb feladattal bízta meg a francia illetőségű Quantic Dream csapatot. A feladat az Omikron folytatását (Omikron 2-Exodus) jelentette, melyet a kiadóval való nézeteltérések miatt egyelőre leállítottak (azzal az ígérettel, hogy mindenképpen folytatják a megkezdett munkát, és az Exodus nem fog a süllyesztőbe kerülni). David csapata úgy érezte, hogy elegendő tapasztalattal rendelkeznek már ahhoz, hogy valami merőben izgalmasabbal kezdjenek el foglalkozni. Így röppentek fel az első hírek a Fahrenheit elnevezésű jelenségről, mely PC-re, PS2-re és Xboxra is készülget. Azért merem a jelenség jelzőt használni a játékra, mert ha Cage úr nem túl elfogult saját gyermeke iránt, akkor ez bizony forradalmian más lesz, mint pl. az eddigi LucasArts-féle kalandjaink. A játék műfaját tekintve thriller-kaland fűszerezve egy jó adag akcióval. Akik régi kalandorok, azoknak talán e vegyítés hallatára a Gabriel Knight sorozat, a Prisoner of Ice, esetleg az Ecstatica ugorhat be. Ezek az alkotások is mesteri munkák voltak, de a fejlesztők most ennél sokkal többet ígérnek.

Talán még manapság is sokan bámulják hétről hétre a „Háromszoros élvezet" csatornán az X-Akták sci-fi sorozatot, és a film végén véleményem szerint a nézők 90%-a „ki is teszi a kérdőjeleket" rendesen. Ugye milyen idegesítő, ha ezt még tetőzik azzal, hogy: „To Be Continued"... A Quantic Dreams játékában ezt többszörösen tervezik az arcunkba tolni.

Térjünk a (fegyvernek látszó) tárgyra. Ha hihetünk a fejlesztők nagy szavainak, akkor tényleg határozott függőség alakulhat ki köztünk és a Fahrenheit között. A fejlesztők ravaszságát tükrözi, hogy ők bizony tudják, mi kell a népnek: interakció, feszültség, misztikum és folytonosság. Az első hármat értjük, azt hiszem, de mit érthetnek a folytonosság alatt? Nos, az X-Aktás példa nem véletlen. Ez lesz, azt hiszem, az első olyan játék, amelyik erőteljesen sorozatjellegű lesz. Tévedsz, kedves olvasó, ha azt gondolod, hogy volt már ilyen. Ezek a folytatások nem egyszerűen következő részek, mint pl. a Gabriel Knight esetében. Ugyanis havonta terveznek egy-egy epizódot, mely az alapjáték történetet kívánja folytatni. Hogy a sorozatjellegűség mennyire igaz, azt jól bizonyítja, hogy David Cage egyben a rendezője és a producere is a játéknak (így volt ez az Omikron idején is). Az ígéretek szerint a karakterek arca igazi érzelmeket fog tükrözni, a rendezés teljesen filmszerű lesz, hogy a motion capture karaktermozgatást ne is említsem. Amikor az előbbi paramétereket olvastam, meglehetős kíváncsiság uralkodott el rajtam: „Jó, jó, de milyen motor lesz a gáma alatt"? Jelentem, a QD csapat most sem gondolta úgy, hogy jó lesz valami „Quake engine", hanem a Fahrenheit világát az ICE (Interaktív Kreatív Környezet) motor fogja megmozgatni.

Az ICE kétéves fejlesztői munka eredménye, mely motor erősségei a teljes 3D-s világ, a számítógépes játék esetében ritkának számító mozis rendezés, a virtuális színészek, a motion capture animációk, a valós-idejű fényforrások valamint a



Nálam még mindig Kate Walker a nyerő :-)

részletes árnyékok használata. A motor egyedi képességeit jól illusztrálja az a jelenet, amikor a karakter fél oldalát világítja meg pl. a neonfény. Ilyenkor ugyanis a karakter egyik fele ennek megfelelő „színt mutat", míg a másik fele az árnyéba olvad. Természetesen az engine engedélyezi majd a játék alatti folyamatos nézőpontváltásokat is megkönnyítve ezzel nyomozásunkat a Fahrenheit világában.

A játék elmossa a film és az interaktivitás közötti határokat, méghozzá oly módon, ahogy ezt még nem láthattuk. Cselekedeteink befolyásolják majd a sztori vonalát... ami, ha tényleg igaz, akkor bizony forradalmian új lesz a kalandjátékok között... persze voltak már kisebb szárnypróbálgatások ez ügyben, de általában a kalandjáték szóról mindenkinek a lineáris játékmenet ugrik be.

Hisztéria sztori. New York, Manhattan. 2005.

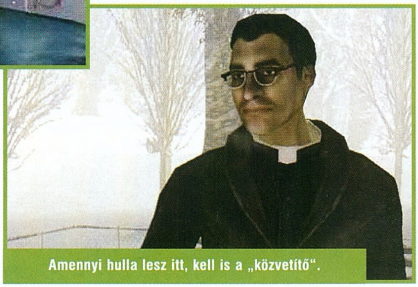
A sűrű hóesésben Lucas Kane jóvágású, 30-as éveit taposó banki dolgozó, szokásos esti teendői után elindul kedvenc bárjába, hogy majd egy forró teával melegítse fel elgémberedett tagjait.

Doc bárjába betérve, úgy érzi ez a nap egészen jó volt. Odabent, egy-két ember lézeng, beszélgetnek, nevetnek. Lucas kissé átfagyva ül fel az általa csak „törpék kedvencének" nevezett bárszékre. A bárpultnál álló Doc nem mai gyerek, igazi öreg motoros. Lucas rendel, majd a mosdó felé veszi az irányt, hogy a természet hívó szavának engedelmeskedve leeressze a fáradt gőzt. Oda belépve Lucas fülét zaj üti meg: rájön, nincs egyedül. Az egyik mellékhelyiségben egy férfi éppen leengedi jól végzett dolgát.

Kisvártatva az ajtó kivágódik. Lucas kíváncsian méregeti a barna öltönyös és fekete szemüveges férfit.

- Mi van, mit bá...- kérdezné a férfi. De Lucas már rajta is van, egy oroszlán erejével szakítja fel késével a férfi mellkasát. Hörög, morog, karmol, mint egy börtönéből kiszabadult vad. Fejében sikolyok, véres képek tombolnak, lelkében állati ösztönök ébrednek szunnyadó létükből, majd hirtelen fény gyúl szemeiben, és lihegve bámul bele a vérző mellkasú halott férfi üveges szemeibe. Lassan lenéz vértől mocskos kezeire, és rádöbben, mit tett. A tükörben meglátja szétzilált haját, tajtéktól fehérlő ajkait, és véreres szemeit... ordít... zokog.

A fentiek remélem, egy picit visszaadják, hogy mire is számíthatunk a Fahrenheit világában.



Amennyi hulla lesz itt, kell is a „közvetítő".

„A Fahrenheit után a világ már nem lesz ugyanaz a hely"- David Cage a Fahrenheit projectről.

Mint láthatjuk, közönséges emberek válnak teljesen ismeretlen személyek gyilkosává, az esetekben csupán az elkövetési mód közös.

Lucast irányítva gyakran különös látomások kerítik hatalmukba főhősünket, és emberünk kétségbeesett nyomozásba kezd, hogy mi is történik vele. Persze a rendőrség is felfigyel a gyilkosságokra, és Lucas nemsokára két nyomozóval találja szemben magát... A kalandjátékokhoz szokatlan módon lehetőségünk lesz más karaktert is irányítani.

Ezt befolyásolja a viselkedésünk az NPC-kel a játékban, hiszen elképzelhető, hogy egyiket-másikat irányíthatjuk később.

Mindezt tetézi az egyediség, hogy egyszerre élhetjük át a vadász és a zsákmány szerepét, azaz, ha úgy tartja kedvünk, akár kedvenc főhősünk után is nyomozhatunk, áldozatok lehetünk, vagy éppen annak a bőrébe bújhatunk, akiébe csak szívünk óhajtja.

Itt kell megemlítenem az ún. PAR rendszert, mely lehetővé teszi számunkra, hogy az adott karakterünk különleges és egyedi képességeit kihasználjuk, méghozzá a Black&White-hoz hasonlóan a levegőben az egérrel rajzolva. (Hát erre tényleg kíváncsi leszek.)

Érdekesnek tartom még, amit David Cage nyilatkozott a játékról:

„Az idő meghatározza a történet összetettségét, melyet a játékosok elé tárhatunk."

Véleménye szerint az Omikron egyik fő gondja a viszonylag hosszú játékidő volt, mely kb. 30 órára tehető, ha már rutinosak vagyunk

Ennek tükrében érthető az álláspont, hogy Davidék, miért nem akartak egyetlen, hosszú kalandot készíteni, és döntöttek a rendhagyó sorozatjelleg mellett. Így a havonta megjelenő epizódok letölthetők lesznek a fejlesztők és a kiadó honlapjáról egyaránt. Erre Cage szerint azért van szükség, mert a mai játékok túlságosan drágák az átlagemberek számára, valamint túlságosan hosszúak is. Ezzel az epizódjelleggel azonban elérhetővé válik a kispénzűek számára is, hogy minimális összegért jussanak hozzá a folytatáshoz.

Kalandorok ne kíméljetek! Mindehhez a sok finomsághoz sajnos csak a jövő év közepe tájékán juthatunk hozzá.

A képeket elnézegetve és a Quantic Dreams csapatának lelkesedését olvasva én reménykedem. Sőt! Jó esélyt látok arra, hogy a jövő év talán egyik legjobb kalandjában részesülünk majd. Bár a nem túl szép grafika és a sorozatjelleg talán sokakat visszariaszthat, én azért hiszem, hogy a történet, a hangulat és a nagy újítások rendesen megkavarják majd a kalandjátékok mostani állóvizét.

Tinman



Ez pont nem az a kép, amelyiken az ICE megmutatja, mit tud.

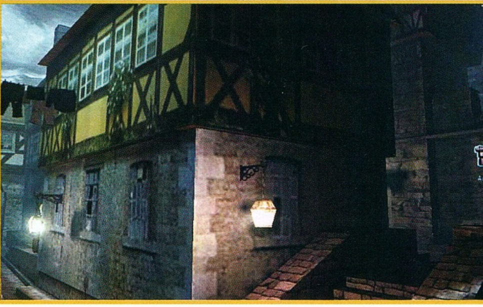
Vicon 8? MCam?

Mi a közös a Gladiátor, a Pearl Harbor, a Múmia visszatér, a SW: Phantom menace és a Fahrenheit között? A Vicon 8. Hogy érthetőbb legyen: az MCam :-) Ez utóbbi ugyanis az első olyan millió-pixeles felbontással bíró kamera, mely tökéletesen alkalmas a hús-vér színészek mozdulatainak rögzítésére, méghozzá mindenféle kábelek, különleges ruhák és jelzőpontok nélkül! Az MCam ezen kívül képes arra is, hogy egyszerre több színész mozgását rögzítse.

Az MCam jól vizsgázott már a fenti filmekben, kíváncsian várjuk, hogy mit produkál majd egy játék, nevezetesen a Fahrenheit esetében.



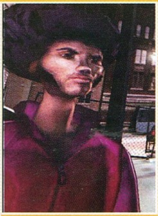




PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

INFOBOX

Kategória: „technothriller" • **Kiadó:** CDV • **Fejlesztő:** Nuclear Vision • **Web:** www.nuclearvision.de



- 22 küldetés
- 17 féle valós és fantasy stílusú fegyver
- félig angyal női főhős

„A négyből három lovas visszatért, hogy káoszt szítson a Földön... a negyedik készül a végítélet beteljesítésére. Egyedül Angie mentheti meg a Földet a romlástól, akit évezredekkel ezelőtt hoztak létre, hogy megvédje a mit sem sejtő emberiséget". Ezekkel a nem éppen eredeti mondatokkal reklámozza a német illetőségű CDV kiadó egyik nagy reményű játékát, a Psychotoxicot. Mivel már jó ideje hihetetlen dömping uralkodik az FPS-ek piacán, az idézett mondatok és a fejlesztés körül uralkodó kaotikus körülmények elegendők voltak ahhoz, hogy túlzottan hamar ítéljek, és elfelejtsem ezt a progit. Azonban az újabb hírek hatására vettem a fáradságot, kicsit nagyobb figyelmet szenteltem neki, és arra jutottam, hogy nyilvánvaló hibái ellenére is igen sok olyan érdekességgel bír, amelyek kiemelik az átlagos alkotások közül.

Zavaros előzmények. A játék programozásának kezdete 2001-re tehető. Ekkor határozták el a német illetőségű Nuclear Vision fejlesztőcsapat tagjai, hogy gyermekeknek szóló programok és multimédiás CD-k készítése után végre valami nagyobb vállalkozásba fognak. A kiadó megválasztása eléggé nyilvánvaló volt, a Németországban jelentős bázissal bíró CDV (Cossacks, Mystery of the Druids, Sudden Strike, Combat Mission 3: Afrika korps stb.) vállalta fel a játék gondozását. Telt-múlt az idő, néha jött pár új info, vagy kép, amelyek reprezentálni voltak hivatottak a program akkori tudását, és bizony meg kell mondani, nem voltunk különösebben elájulva ezektől. Tény, hogy a játék korai változata számos kihívással küszködött. Mindezt tetézte, hogy 2003-ban a CDV komoly nehézségekkel kellett, hogy szembenézzen az iparágban uralkodó hihetetlen verseny miatt. Mivel a kiadó nem látta biztosítottnak befektetései megtérülését, ezért inkább leállította több játéka fejlesztését. A Galaxy Andromeda, vagy a Sabotain mellett a Psychotoxic is erre a sorsra jutott, így 2003 októberében konstatálhattuk, hogy a program valószínűleg sohasem jelenik meg.

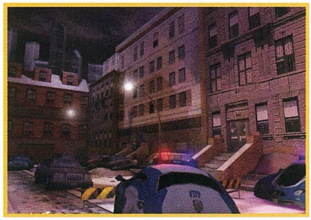
A tervektől a valóságig. A fejlesztők legelső koncepciója az volt, hogy olyan sötét hangulatú játék készüljön, amely átlag feletti képességekkel bíró főszereplővel rendelkezik, és bibliai témát dolgoz fel, mégpedig kizárólag egyjátékos lehetőséggel. Szerepeljen benne a megszokottól picit kisebb számú, de annál egyedibb fegyver, valamint cél volt az is, hogy a rétestészta-szerűen nyújtott, egyforma és unalmas helyszínek, illetve feladatok helyett inkább kevesebb, de jól megkomponált küldetéseket kreáljanak (az eredeti elképzelés szerint mindössze tizenötöt). Nos, valószínűleg ezek az elvek nagyban hozzájárultak a játék fejlesztésének későbbi leállításához, mert ebben a formában a CDV nem tekintette azt piacképesnek. Valamilyen kompromisszum azonban nyilván született, ami miatt a kiadó mégiscsak a fejlesztés folytatása mellett döntött. Itt volt először is a sztori, amelyen változtatni, csiszolni kellett. A történet szerint New Yorkban járunk 2020-ban, az utolsó és döntő ütközet idején, amikor a világot a végső pusztulás veszélyezteti. Elérkezik a végítélet, az apokalipszis lovasai közül három szabadon garázdálkodik és pusztít a Földön. A negyedik pedig (akinek neve Halál) arra készül, hogy New York lerombolásával megadja az emberiségnek a kegyelemdöfést. Csak egyvalaki mentheti meg az emberiséget a teljes megsemmisüléstől, ő pedig nem más, mint Angie Prophet, egy félig angyal nő, aki irtózatosan pusztító fegyverekkel és még annál is pusztítóbb kebelmérettel veszi fel a harcot a halált hozó pokolfajzatokkal. Khm... Szóval ezeket olvasván finoman fogalmazva is valahogy olyan érzésem támadt, mintha már hallottam volna néhány tucatszor a történetet, és gyanítom, ezzel Ti is így vagytok. Mert hát ennél nagyobb közhelyet lássuk be,

tényleg nem nagyon lehetne kitalálni. Az pedig számomra külön rejtély, hogy évekkel Lara Croft és a többi őt másoló, az egyéniség legkisebb jelével sem bíró karakter özöne után miért lehet még mindig jobb eladási mutatókat remélni egy szupercicis főhősnőtől (mert igenis van ellenpélda, vessetek egy pillantást például a Silent Hill 3-ra!). De még mielőtt arra gondolnátok, hogy teljesen le akarom húzni a játékot, a negatívumok elemzése után sietek elmondani, hogy lényegesen több szimpatikus vonása van ám a Psychotoxicnak, mint negatívuma. Lássuk ezeket sorjában.



Külcsín. A programot a saját fejlesztésű Vulpine 3D motor hajtja. Ugyan a specifikációk között szereplő 45 ezer poligon/mp érték kissé kevésnek tűnhet (bár legalább akkor gyengébb gépeken is jól fut majd), ugyanakkor tény, hogy az engine az összes jelenleg alkalmazott technológiát felvonultatja. Ismeri a legújabb pixel- és vertex shadereket (így a tükröződő, nedves, fémes felületeket, illetőleg a szőrzet ábrázolását is, mégpedig valós időben), a csontváz alapú karakteranimációt és a realisztikus fizikát (a kiforrottabb fizikai motor megalkotása és implementálása is kifejezetten a kiadó elvárása volt). A komor hangulat megteremtéséhez elengedhetetlen a fejlett megvilágítási- (per-pixel alapú) és árnyékkezelési rendszer, valamint a magas szintű részecskerendszer, például a köd vagy a tűz megjelenítésére. Külön fényeffektusokat fejlesztettek ki azokra az esetekre, amikor főhősünk valamelyik különleges képességét használja. A fejlesztők büszkék arra is, hogy játékuk tele van részletekkel, nincsenek üres szobák, sőt, üres asztalok és szekrények sem. A szokásos (és természetesen az előbbieknél jóval nagyobb óvatossággal kezelendő) kijelentések szerint az MI is forradalmi lesz. Ennek megfelelően az ellenfelek egyedül, vagy csapatosan is képesek lesznek támadni, vagy ha megsebesítjük őket, akkor visszavonulnak, elrejtőznek.

Pokoli történet kellemetlen helyszínekkel. Összesen huszonkét küldetésen kell majd keresztülverekednünk magunkat a Psychotoxicban. Ebből tizennégy a valós New Yorkban játszódik, bejárhatjuk a Wall Streetet, a Szabadság szobor környékét, vagy akár a Central Parkot. Eredetileg szerepelt a tervek között egy WTC-beli pálya is, de ezt az ismert okok miatt ki kellett venni. Igazán nagyot dob majd a hangulaton szerintem, hogy nyolc pálya a főhős látomásait, illetve más szereplők gondolatait, félelmeit jeleníti meg. Ez a kettősség a színvilágban is meg fog mutatkozni, mert a valós pályák komor, sötét színeivel szemben a rémálmokat megjelenítő helyszínek grafikája képregényszerű lesz. Jelenleg úgy néz ki, hogy lesznek a játékban vezethető járművek, sőt, még egy helikopteres üldözésben is részt vehetünk majd! A fejlesztők szerint az akció lesz meghatározó, de előfordulnak a Thiefet idéző lopakodós részek, valamint jó néhány fejtörő. Számos szkriptelt jelenet fogja majd fokozni a hangulatot, illetve a készítők különös gondot fordítanak a hangeffektusok és az aláfestő, dinamikusan viselkedő zene megalkotására is. Sőt, a Serious Samhez hasonlóan, még jó pár ún. „easter egg"-et is elrejtettek a játékban.



„...Angie Prophet, egy félig angyal nő, aki irtózatosan pusztító fegyverekkel és még annál is pusztítóbb kebelmérettel veszi fel a harcot a halált hozó pokolfajzatokkal."

A kislány és a rosszfiúk. Főhősünk Angie, a fiatal és vonzó hajadon félig ember, félig angyal. Rendelkezik azzal a különleges képességgel, hogy be tud lépni az emberek emlékeibe, és kedve szerint rendezheti azokat. Ugyanakkor képes látni mások jövőjét is. Látja például azt, ha valaki a jövőben erőszakos tettet (pl. fegyveres támadást) követ majd el, vagy amint embereket ment ki egy égő házból. Angie-nek eleinte fogalma sincs a fény és a sötétség erői között dúló harcban betöltött szerepéről, később azonban ez megváltozik. Meg kell küzdenie emberi ellenfele, a sátánt szolgáló Aaron Crowley verőembereivel, miközben az FBI és a rendőrség is vadászik rá. Küzdelmei során ráébred múltjára, igazi énjére (rájön például, hogy angyali szellemét más formában már évezredekkel ezelőtt létrehozták), és ez megsokszorozza erejét. A feladatok teljesítését kezdetben hét egyedi tulajdonság segítségével könnyíthetjük meg. Képesek leszünk Max Payne módjára lelassítani az időt, ami a harcban jön jól. Szintén lehetővé válik majd, hogy az egyes szereplők emlékeiben kutassunk. Mondani sem kell, ez a lehetőség (amelyet pl. a Sebezhetetlen című filmben is láthattunk) mekkorát fog majd dobni a játékélményen, például úgy, hogy a veszélyes, bűnös egyéneket megbüntetjük (mint valami isten), a másokon segítőket megvédhetjük. Szintén képesek leszünk angyallá változni, aminek következtében a körülöttünk lévőket elönti a segítségadási vágy (ellenkező esetben a vér), illetve ennek segítségével rábírhatunk másokat arra, hogy oldalunkon harcoljanak. A valós világ emberi szereplői között lesznek FBI ügynökök, rendőrök, SWAT kommandósok, nehéz rohamegységek (a nemzeti gárda tagjai), valamint néhány nagyon durva arcú helyi lakos, köztük gengszterek is. A fantasy világban - és most figyeljetek, ez nem vicc! - a következő ellenfelekkel találkozhatunk: tőgy-ágyúval felszerelt gyilkos tehenek, vérrel mocskolt pszichopata gyilkosok, szőrös vérfarkasok, vérengző, gránátokat dobáló rózsaszín nyulak, ocsmány és hatalmas vízi szörnyek, valamint rengeteg zombi. Nem kevéssé bizarr a fegyverarzenál sem, a 17 darabból álló felszerelésbe a hagyományos shotgun, a pisztoly, a gránátvető, a mesterlövész puska és a plazmavető mellett olyan fegyverek is beletartoznak, mint az említett tőgy-ágyú, a pörölykalapács, a kitépett csimbókszem-sugárfegyver, a légkalapács, vagy az őrjöngő, szagérzékelővel ellátott pitbullcsapda. Nem semmi, az egyszer biztos! Tovább szélesíti a lehetőségeket, hogy a fegyverek többsége másodlagos tüzelési móddal is el lesz látva.



Ennyit lehet hát tudni jelen pillanatban a Psychotoxicról. Én azt mondom, nyilvánvaló korlátjai ellenére is ígéretes alkotás ez, amelyet a CDV ígéretei szerint 2004 első negyedévében vehetünk majd kezünkbe.

Sz@by



Variációk egy témára

A Psychotoxic: Gateway to Hell nem tévesztendő össze a 3DO konyhájában készülő(?), és igencsak hasonló jellegű, hangulatú és képi világú Four Horsemen of the Apocalypse című játékkal. Utóbbi alkotásban Isten kiválasztottjaira kell majd rátalálnunk, hogy aztán egyesített erővel tudjuk felvenni a harcot a Földön garázdálkodó gonosz ellen. (Sajnos azonban a 3DO nehézségei miatt e szoftver megjelenése az utóbbi időben kérdésessé vált).







Az eredeti tökéletes mása: nincs könnyű dolga a szonárkezelő játékosnak.



Iskolakör a Seahawk pilótafülkéjében.

DANGEROUS WATERS

INFOBOX

Kategória: szimulátor • **Kiadó:** Sonalysts • **Fejlesztő:** Sonalysts • **Web:** www.scs-dangerouswaters.com



- Hét irányítható jármű.
- Minden egységen egy tucat betölthető poszt.
- Tökéletes fizika és fegyver szimuláció.

Tavaly decemberben felröppent hír, miszerint a Ubisoft, stílusosan szólva „elsüllyeszti" a Harpoon 4 projektet, így aztán úgy tűnt, hogy idén már nem szállhatunk tengerre egy rakétás cirkáló vagy egy atom-tengeralattjáró parancsnokaként. Szerencsére azonban a hajós játékok és szimulátorok fejlesztésben jártas Sonalysts a hírre rögtön bejelentette, hogy idén tavasszal piacra dobják saját fejlesztésű, több tengeri és légi járművet szerepeltető stratégiai és szimulációs programjukat, a Dangerous Waterst.

A tengeri hadviselés szerelmeseinek a Sonalysts neve nem hiszem, hogy ismeretlen lenne, hiszen olyan nagysikerű játékok állnak mögöttük, mint a Jane's Fleet Command vagy a Sub Command. A Dangerous Waters ennek a két előző programnak a továbbfejlesztése, vagy akár úgy is mondhatnám, összeházasítása. A Fleet Commandban lehetőségünk nyílt, hogy madártávlatból irányítsuk a hajóinkat, repülőgépeinket, a Sub Commandban pedig ugyan beülhettünk a tengeralattjárókba, de sajnos ez utóbbi játék már nem adott lehetőséget a csata többi szereplőjének az irányítására.

A Dangerous Waters viszont egyesíti a két játék minden jó tulajdonságát, és már hét különböző egységet irányíthatunk akár a térkép segítségével, akár a kapitányi hídról! Ha valakit a felszíni hajózás vonz, egy Oliver Hazard Perry típusú fregatt várja kikötőben, a tengeralattjáró-kapitányok pedig Seawolf, Los Angeles vagy Akula osztályú tengeralattjárókkal indulhatnak a csatába. Abban az esetben pedig, ha valakit hozzám hasonlóan a haditengerészeti repülés vonz a leginkább, egy Seahawk helikopter vagy egy P-3C Orion felderítőgép pilótakabinjában riogathatja majd a sirályokat. Persze nem csak kapitányként vagy pilótaként tehetjük magunkat próbára: lehetőségünk lesz a különböző egységek majd' minden fontosabb pozíciójának betöltésére. A fregatton kezelésbe vehetjük a szonárt, a radart, a torpedókat vagy akár az .50-es légvédelmi ágyút is, a helikopteren és az Orionon lehetünk pilóták, másodpilóták, radarkezelők és természetesen fegyverzeti tisztek is, a tengeralattjárók pedig a Sub Commandból örökölték a különböző posztokat. A hivatalos oldalon lévő listát elnézve már csak a szakács és a fedélzetsúroló matróz állása marad betöltetlenül…

A rengeteg különböző poszt jelentősége igazából a többjátékos módban jelenik majd meg. A csatlakozott játékosok bármelyik még szabad posztot elfoglalhatják a küldetés indítása előtt, és a csata alatt akár még be is segíthetnek egymásnak, például a szonárnál vagy a radarszobában. Egy jól összeszokott tengeralattjárós vagy hajós csapat bizony könnyedén lesöpörheti a tapasztalatlan ellenséget a térképtől. Abban az esetben, ha épp nincs vállalkozó, hogy például az Orion pilótájaként vagy radarkezelőjeként órákon keresztül járőrözzön, a szabadon maradt helyeket a játék mesterséges intelligenciája irányítja majd.

Hasonlóan a Sonalysts eddigi játékaihoz, a Dangerous Watersben szereplő radarok, szonárok és fegyverrendszerek a lehető legpontosabb másolatai lesznek az eredetieknek. Erre garanciát nyújt a cég több éves tapasztalata, amit a US NAVY-nek szánt gyakorló szimulátorok írása közben szereztek. És ha már az Amerikai Haditengerészet szóba került, érdemes még megemlíteni, hogy a hét irányítható egységen kívül még 17 ország több mint 270 hajója, tengeralattjárója és repülőgépe szerepel a játékban! A rengeteg jármű pontos adatait a fejlesztők az Amerikai Tengerészeti Intézet adatbázisából kapták meg.

Amennyiben csak az ígéretek fele megvalósul, az idén tavasszal megjelenő Dangerous Waters új etalon lesz a haditengerészeti játékok között. A képeket nézegetve a grafika ugyan nem lesz valami eget rengető, és valószínűleg a hangok sem fognak díjat nyerni, de talán még ez is változhat, hiszen a fejlesztőknek van még pár hónapjuk az aranylemez leadásáig.

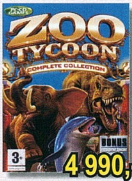
neuro

CD GALAXIS

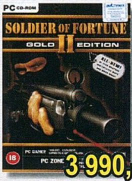
PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

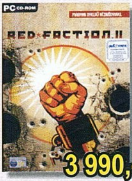
Acélszív 5 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Mythology....4 990
Age of Mythology Titans .9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
A vs P 2 Primal Hunt....2 990
Alone In The Dark 4 ....3 990
American Conquest....4 990
Amer Conq Fight Back 7 990
Apocalyptica 10 990
Aquanox 2 ....7 990
Arcanum 1 990
Atlantis 2....2 990
B-17 Flying Fortress 2 ....3 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Baldur's Gate 2 Gold 5 990
Battlefield 1942 Deluxe..12 990
BF1942 Secret Weapons .7 490
Beyond Good & Evil 9 990
Bionicle....8 990
Broken Sword 3 ....9 990
C&C Generals Deluxe....11 990
C&C Generals Zero Hour 7 490
Call of Duty....10 990
Capitalism 2 + társasj. 2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Champ Manager 03/04....9 990
Chaser....7 990
Chrome 9 990
Civilization 3....5 990
Civilization 3 Conquests .6 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....2 990
Colin McRae Rally 3....9 990
Comanche 4 ....3 990
Combat Flight Simulator .2 490
Commandos 1 990
Commandos Call of duty 1 990
Commandos 2....3 990
Commandos 3 ....9 990
Conflict Desert Storm 2...5 990
Cossacks csomag 9 990
Croc....3 990
Delta Force Black Hawk. .6 990
Desperados 3 990
Deus Ex....1 990
Diablo....1 990
Diablo 2 +Lord of Destr ...2 990
Dicsőség szárnyain 2 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok....Akció
Disciples 2 ....1 990
Dragon's Lair 3D 2 990
Drakula....1 990
Driver 3 990
Dungeon Siege +Aranna .9 990
Empire Earth Gold 6 990
Empires....9 990
Enclave 7 990
Enter The Matrix....9 990
Etherlords....3 990
Europa Universalis 1 990
F1 Challenge '99-02 ....11 990
FIFA 2003....3 990
FIFA 2004....11 990
Fire Chief 6 990
Flanker 2.0 ....1 490
Flight Simulator 98 ....2 490
Ford Racing 2....10 990
Freedom Fighters 11 990
Gangsters 2 ....1 990
Ghost Master....3 990
Ghost Recon 2 390
Gorky Zero....9 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 3 ....6 990
GTA Vice City....10 990
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haege Solon Hagyaték....3 990
Haege Ultimate Coll. 6 990
Halálos Álmok 6 990
Half-Life 1 690
Half-Life Generations 3 ...4 990
Hard Truck....2 990



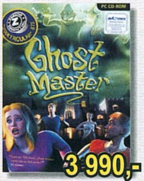
Zoo Tycoon Complete



Soldier of Fortune 2 Gold



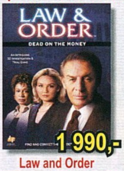
Red Faction 2



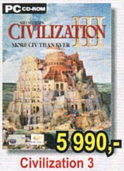
Ghost Master



Return to Castle Wolfenstein



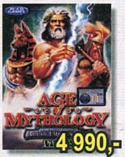
Law and Order



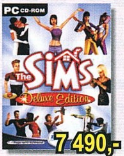
Civilization 3



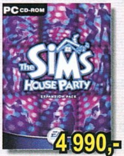
FIFA 2003



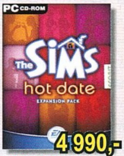
Age of Mythology



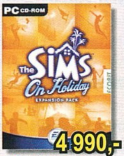
Sims Deluxe



Sims House Party



Sims Hot Date



Sims On Holiday



Diablo 2 Gold

Harry Potter Kviddics 11 990
Heroes of M & M 3....1 990
Heroes 4 +két küldetése..9 990
Hidden & Dangerous 2 ..10 990
Hitman....1 990
Hitman 2....3 990
Hold hadművelet 1 990
Homeworld 2 ....9 990
Horizons (online) 7 990
Hotel Giant....3 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk 5 990
Icewind Dale Gold....3 990
Icewind Dale 2....5 990
IL-2 Sturmovik....2 390
Imperialism 2....2 490
Imperium Galactica 2....1 990
Industry Giant 2 ....3 990
IndyCar Series....7 990
Inkvizíció....3 990
Insane 1 990
Int. Superstar Soccer 3....9 990

Judge Dredd....9 990
Jurassic Park 9 990
Kelták királya,....3 990
King of the Road 3 990
Korea: Forgott Conflict ...6 990
Law and Order....1 990
Légimentők....4 990
Légió 4 990
Lionheart 10 990
Lock On 9 990
Lord of the Rings (Viv.) ...4 990
Lords of Everquest 8 990
Luftwaffe Commander....2 490
Mafia....6 990
Magic The Gathering B....9 990
Master of Orion 3 ....3 990
Max Payne 2 ....10 990
Medal of Honor Deluxe..11 990
Medal of H. Breakthr 7 490
Medieval + Viking Inv....8 990
Metal Gear Solid 2 Sub..11 990
Midnight Club 2....10 990

Might and Magic 7....1 990
Morrowind+2 küldetése...7 990
Mortal Kombat 4....1 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst: URU....8 990
Nagy Balhé 1 990
Napóleon 4 990
NBA 2004....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need for Speed HP2 ....6 990
NFS Underground....11 990
Neverwinter Nights 7 990
Nw Nights Undrentide 7 990
Nw Nights Underdark 6 990
NHL 2002 ....3 990
NHL 2004 ....11 990
No One Lives Forever....1 990
No One Lives Forever 2...4 990
NOLF 2: Contract JACK ..9 990
Northland....9 990
Op Flashpoint csomag 5 990
Pandora's Box....2 490

Patrician 3....10 990
Pharaoh + Cleopatra....2 390
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 7 990
Prince of Persia Sands....9 990
Pro Evolution Soccer 3 .11 990
Project IGI....1 990
Railroad Tycoon 3* 9 990
Rainbow Six 1 490
RalliSport Challenge....6 990
Rally Trophy 3 990
Rayman 3 Collector's 7 990
RC Cars....4 990
Red Faction 2 ....3 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Rollercoaster Tycoon 3 990
Rollercoaster Tycoon 2...6 990
Rollercoas T. 2 Time T....6 990
Roncsderby 4 990
Sárkány Trónja....6 990
Schizm 1 990
Secret Weapons over N.11 990



Prince of Persia



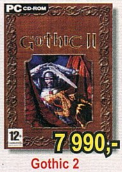
Spellforce



Star Wars KOTOR



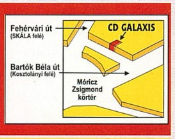
Homeworld 2



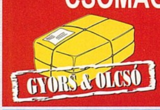
Gothic 2

Sega GT 1 990
Settlers 3 Gold 2 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Mission 3 990
Settlers 4 Trójai Küldetés3 990
Shadow of Memories....9 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep....1 990
Shogun 3 990
Silent Hill 2 ....9 990
Silent Hill 3 ....11 990
Silent Hunter 2 ....1 990
Silent Storm....9 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 ....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims Deluxe 7 490
Alap+Livin' It Up
Sims Double Deluxe 11 990
Alap+Livin' It Up+House Party
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed....7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sinbad....6 990
Soldier of Fortune Gold...1 990
Soldier of Fortune 2 Gd...3 990
Soldiers of Anarchy....3 990
Soul Reaver 2....1 990
Space Colony....10 990
Spellforce 9 990
Splinter Cell.... 5 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Galaxies (online) ..11 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: Jedi Knight 2*....3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Kn. Old Republic..10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: Starfighter....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 690
Starsky and Hutch 3 990
Stronghold Crusader....9 990
S.W.I.N.E. 2 990
Syberia....4 990
Temple of Elemental Evil 9 990
Terminator 3....9 990
The Nations 1 990
Thing....2 990
Throne of Darkness....1 990
Tiberian Sun....3 990
TOCA Race Driver....3 990
Tomb Raider 4....1 990
Tomb R. Angel of Darkn..9 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 .1 990
Total Club Manag 2004..10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Trainz 1 990
Tropico....1 990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..9 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath 9 990
V-Rally 3....6 990
Vészhelyzet 2 ....3 990
Vietcong....10 990
Vietnam Med+Evac 6 990
War of the Ring 9 990
Warcraft 2 Gold +B.net....1 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 frozen throne .4 990
Warlords IV....12 990
War and Piece 4 990
Wildlife Park 7 990
Wizardry 8....4 990
WW II: Frontline Comm ...9 990
Worms 3D....11 990
XIII 9 990
Zeus+Poseidon 2 390
Zoo Tycoon csomag....4 990

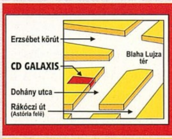
Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!



479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Sikerkönyvek -15% engedménnyel!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.





A Bad Boys II-ben Mike többször kereszttűzbe kerül



Vajon hol bujkál Hannibal?

WELCOME TO HOLLYWOOD

INFOBOX

Filmadaptációk egykor és ma

Évekkel ezelőtt, még a Commodore 64-es időkben természetesnek számított, hogy az aktuális mozifilmek cselekményét a (kinti) premierrel egy időben végig is játszhattuk - noha a mai szemmel nézve megmosolyogható grafika miatt inkább csak a zenének és a filmplakátot idéző menüképernyőnek köszönhetően ismerhettünk rá az alapanyagra. Ezt a becses hagyományt később a konzolok örökítették tovább, ám mi, szegény PC-tulajdonosok mindvégig joggal érezhettük úgy, hogy kimaradunk valamiből. Noha korábban voltak azért ígéretes próbálkozások, a jég 2003-ban tört csak meg igazán, amikor az otthoni számítógépeket egy csapásra régebbi (The Great Escape) és újabb (The Return of the King) filmadaptációk árasztották el.

„Everybody Comes to Hollywood". Közelebbről szemügyre véve a dolgot a PC kezdeti háttérbe szorítása teljességgel érthető, mivel régebben hatalmas szakadék tátongott a két tábor között. Míg a számítógépeken inkább a stratégiai és kalandjátékok szereztek maguknak lelkes rajongókat, addig konzolokon az akciójátékok számítottak igazán kedveltnek. A 3D-s videokártyák megjelenése pár év alatt csaknem teljesen eltüntette ezt az űrt: ha úgy tetszik, a PC felzárkózott, hogy immár grafikai szempontból se maradjon el kizárólag játékra fejlesztett társaival szemben. A filmadaptációk pedig mi tagadás, egy-két ritka kivételtől eltekintve kizárólag a látványra építkeztek, és építkeznek mind a mai napig, hiszen egyszerű, könnyed kikapcsolódást kínálnak, melyekben a merchadising-gépezet áldásos tevékenységének hála a mozihősök bőrébe bújhatunk.

Változnak az idők. A korábbi gyakorlattól elérően újabban a játékok megjelenése nem követi a mozipremiert, sőt előfordulhat, hogy egészen régi darabokat ásnak elő, mint amilyen tavaly az 1963-as Nagy szökés volt. A friss alkotások esetében inkább az lett a bevált gyakorlat, hogy a játék a DVD/videopremierrel egy időben kerül a boltok polcaira.
„A türelem rózsát terem" - tartja a közmondás, ami esetünkben nagyon is igaz, hiszen ezzel csak mi, felhasználók járunk a legjobban: noha a munkálatok már a potenciális slágerfilmek készítésekor is gőzerővel folynak, azért mégiscsak az a legszerencsésebb, ha a fejlesztőgárda nem csak hírből vagy forgatókönyv-kivonatokból ismeri az alapanyagot, hanem legalább egyszer lehetősége nyílik a megtekintésére is. A király visszatéren például az alkotók még az utolsó simításokat végezték, amikor a játék már az eladási listákat ostromolta. Bár a filmet gyártó céggel való összhangnak köszönhetően az eredmény így is impozáns, a beharangozott „exkluzív részletek" inkább csak a trailerből és az előző két epizódból lettek ügyesen összeollózva, az alkotói nyilatkozatok pedig aligha voltak többek ügyes reklámfogásnál, melyek a harmadik rész megtekintésére ösztönözték a nagyérdeműt.

Váratlan sikerek és bukások. Az, hogy egy filmből végül játék lesz-e vagy sem, nagyban függ attól, mekkora sikerre számíthat a mozikban. A Tigris és Sárkányról például senki sem gondolta volna, hogy Amerikában is komoly karriert futhat be, 128 millió dolláros bevétele és a jól megérdemelt Oscar-díj mégis egyértelművé tette, hogy a történet megérett egy kiadós verekedős játékra. Bár a program PC-s átiratát végül törölték a tervek közül (a konzolos verziók tavaly októberben megjelentek), az egyelőre rejtélyes homályba burkolózó, november végén piacra kerülő Crouching Tiger, Hidden Dragon Online alapjai ugyancsak Ang Lee szóban forgó rendezésében gyökereznek.
Persze, mint tudjuk, nem minden arany, ami fénylik, amire a 2003-as év egész biztosan rávilágított: a Tigris és Sárkány sztárjával, azaz Chow Yun-



A 2003-as év legnagyobb csalódása: Enter the Matrix

Fat főszereplésével készített Golyóálló szerzetes például hatalmas bukásnak bizonyult, ezért nem okozna különösebb meglepetést az sem, ha a Mucky Foot Productions szárnyai alatt készülő akciójáték már soha nem látna napvilágot, noha erről hivatalos bejelentés mind ez ideig nem érkezett.

Egy másik akciófilm, a Bad Boys II. - Már megint a rosszfiúk viszont nem panaszkodhat: ugyan az amerikai bevétel nem érte el az igencsak borsos előállítási költségeket, a két mocskos szájú Miami zsaru, Marcus (Martin Lawrence) és Mike (Will Smith) két és fél órás ámokfutása a nemzetközi piacot is figyelembe véve egész biztosan nyereséget termel. A páros ezúttal egy új, ám minden eddiginél kegyetlenebb módszerekkel dolgozó kábítószerbanda után nyomoz, akik halottak testében csempészik különböző helyekre az árut. Az akciójátékban egyszer Marcus, másszor Mike bőrébe bújhatunk, figyelembe véve, hogy az adott pálya - összesen 15 van - milyen játékstílust követel meg. Az újítások közé tartozik egy sajátos értékelési rendszer, mely a mi ténykedésünket pontozza aszerint, hogy mennyire szakszerűen járunk el: így lehetünk plecsnire hajtó, megbecsült zsaruk, vagy a címben szereplő „rosszfiúk" is.

Az impozáns szereposztással rendelkező Hannibal igazi meglepetés a játékpiacon, hiszen nagyon ritka, hogy egy nyomozgatós pszicho-thrillerből próbálnak tetszetős FPS-t varázsolni. A bárányok hallgatnak folytatásában a kezdőből az elmúlt 10 év során vérprofi FBI ügynökké érett Clarice Starling (Julianne Moore) Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) nyomába ered, hogy ezzel végre pontot tehessen annak az ügynek a végére, mely régóta nyomasztja a lelkét. Ennyiből bizonyára már kitalálható, milyen feladat vár ránk: Clarice-t irányítva kell elcsípnünk az emberevő doktort, az Egyesült Államoktól kezdve Olaszországig megannyi, a filmben is látható helyszínt bejárva. Ám a játék unalmas lenne, ha egyedül Hannibal lenne az ellenfelünk: ott van még például Mason Verger (Gary Oldman), akit a doktor nagyon csúnyán elintézett annak idején, ezért mindenáron bosszút szeretne állni - ha kell, ennek eléréséhez szembeszegül akár a törvénnyel is.

Az izgalmak fokozása végett Clarice gyerekkori démonaival is hadakoznunk kell különféle visszaemlékezésekben és rémálmokban. A realitásra való törekvés miatt a legtöbb esetben .38-asunkat használhatjuk, de egyes küldetések megkívánják, hogy ennél azért keményebb eszközökhöz - például a „klasszikus" shotgunhoz - folyamodjunk.

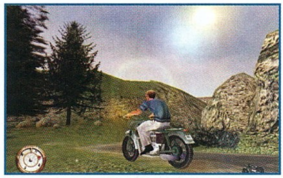
Luc Besson 1990-ben készítette a Nikitát, melyet Hollywood többször is hasznosított magának: három évvel később elkészítették a látványos robbanásokkal teli, ám vérszegény és ötlettelen újrafeldolgozást A bérgyilkosnő címmel, majd 1997-től 2001-ig tévésorozatot gyártottak az alapötletből, amelyik az egyik kereskedelmi adónak köszönhetően a hazai közönség számára sem lehet ismeretlen. Az ez utóbbiban fantáziát látó Atari játékában Nikitát vagy társát, Michaelt irányítva kell különféle küldetéseket végrehajtanunk. Eközben segítséget is kapunk: Madeline az ellenfél pontos pozíciójáról tájékoztat, a fegyverspecialista Walter ellát a megfelelő kellékekkel ahhoz, hogy akcióink minél hatékonyabbak legyenek, végezetül pedig Birkoff, a hacker gondoskodik

„2004 megannyi filmújdonságot, és velük együtt játékokat tartogat a nagyérdemű számára."

„A filmadaptációk egy-két ritka kivételtől eltekintve kizárólag a látványra építkeztek, és építkeznek mind a mai napig... 2004 megannyi filmújdonságot, és velük együtt játékokat tartogat a nagyérdemű számára."

The Great Escape

A tavaly nyáron megjelent 3D-s akció-kalandjáték A nagy szökés című, 1963-as (!) klasszikus alapján készült. Bár a filmben feltűnő rengeteg sztár közül jogi akadályok miatt csupán Steve McQueen karaktere hasonlít kísértetiesen a színészre, ez cseppet sem von le a játék érdemeiből, melyben különféle hadifogolytáborokból kell bravúros meneküléseket kiviteleznünk a második világháború idején.







A játék, amelyik soha nem fog elkészülni: Star Trek: Borg Assimilator

The Lord of the Rings: The Return of the King

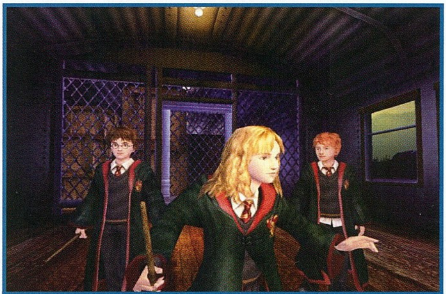
Azt, hogy Frodónak és Samunak sikerül-e megsemmisítenie az Egy Gyűrűt, már novemberben, egy hónappal a világpremier előtt megtudhattuk ebben a rendkívül látványos hack-and-slash-ben. A film mindenesetre tartogat még meglepetéseket a rajongóknak, hiszen a korábbi gyakorlathoz hasonlóan ezúttal is készül egy négy DVD-n megjelenő bővített változat, amelyik várhatóan a négy órás hosszúságot is eléri majd, és tartalmaz olyan ínycsiklandozó jeleneteket, mint mondjuk Szarumán (Christopher Lee) halála.



arról, hogy bejussunk a jelszóval és mindenféle biztonsági rendszerrel védett területekre.

A '80-as évek narrátoros videókorszaka már a végét járta, amikor feltűnt az Ahová lépek, szörny terem. A sci-fi, a horror és a vígjáték elemeit ötvöző film egy kisvárosban játszódott, ahol az egyre-másra földből előbukó óriásférgek fogyasztották el a békés lakosokat. Az időközben elkészült három folytatás (mindegyik csak videón jelent meg), illetve TV sorozat ösztönözte a Rock Solid Studiost, hogy a jogokkal a zsebükben elkészítsék a számítógépes játékváltozatot. Az egyjátékos FPS ötvözi az összes eddigi Tremors-történetet, a cég saját fejlesztésű RSSTech motorja pedig várhatóan gyönyörű grafikával ajándékoz meg minket, mivel a férgek elleni csatározásunk során hatalmas belátható külső terekkel találkozhatunk.

A Mátrix és a Penge látványvilágából erősen merítő Underworld már bizarr történetével is feltűnést kelthet (a sajátos Rómeó és Júlia feldolgozásban vámpírok és farkasemberek kaszabolják egymást), ám mi különösen büszkék lehetünk rá. A forgalmazó tájékoztatása szerint a hozzánk az első negyedévben érkező film csaknem egészét Budapesten rögzítették, fővárosunk egyes jellegzetes helyszínei pedig egészen jól kivehetők, arról nem is beszélve, hogy mind a színészek, mind pedig az egyéb stábtagok között rengeteg magyar névvel találkozhatunk. A szép sikerre való tekintettel a stúdió máris tervbe vett két (!) folytatást és egy játékátiratot, melyet, ha minden igaz, hamarosan már ki is próbálhatunk - a Lucky Chicken Games jóvoltából PC mellett Xboxon is. A program pár évvel a film cselekményét megelőzően fog játszódni, amikor hosszú idő után először a két faj között összecsapás készülődik.

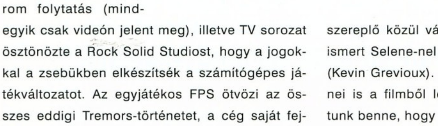


Az új Harry Potter játékban Hermione-t és Ront is irányíthatjuk

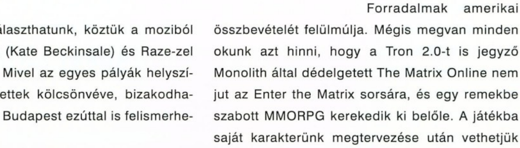
A vámpírok és a farkasemberek bőrébe egyaránt belebújhatunk: míg előbbi különleges tulajdonsága, hogy egy ideig rendkívül gyorsan tud mozogni, addig utóbbi szükség esetén vérengző fenevaddá vedlik át. Mindkét oldalon négy-négy szereplő közül választhatunk, köztük a moziból ismert Selene-nel (Kate Beckinsale) és Raze-zel (Kevin Grevioux). Mivel az egyes pályák helyszínei is a filmből lettek kölcsönvéve, bizakodhatunk benne, hogy Budapest ezúttal is felismerhető marad.

„A korábbi gyakorlattól elérően újabban a játékok megjelenése nem követi a mozipremiert."

Befutott címek. A fenti filmekkel ellentétben vannak olyan jól bejáratott címek, melyeket pusztán a név is elad, függetlenül a játék stílusától vagy színvonalától. Ennek legékesebb példája a Mátrix - Újratöltve premierjekor kihozott Enter the Matrix: a játékosok körében ugyan messze alulmúlta a várakozásokat, ám a rekordokat döntögető eladások miatt ez aligha zavarta a kiadót. Mint az később bebizonyosodott, meglett ennek a böjtje számukra: mivel a film és a játék egyaránt eléggé megosztotta a közönséget és a kritikusokat, a nagyszabású világpremiernek köszönhetően az első pár napban jól szereplő Forradalmak iránti érdeklődés villámgyorsan csappanni kezdett, végül pedig a film arra sem volt képes, hogy az Államokban visszahozza a beléinvesztált tetemes összeget. Csak a miheztartás végett: a több, mint egy órával hosszabb (tehát naponta kevesebbszer vetített) Király visszatérnek mindössze öt napra volt szüksége ahhoz, hogy a Forradalmak amerikai összbevételét felülmúlja. Mégis megvan minden okunk azt hinni, hogy a Tron 2.0-t is jegyző Monolith által dédelgetett The Matrix Online nem jut az Enter the Matrix sorsára, és egy remekbe szabott MMORPG kerekedik ki belőle. A játékba saját karakterünk megtervezése után vethetjük bele magunkat folyamatosan tapasztalati pontokat, fegyvereket és mindenféle egyéb kütyüt gyűjtve, amelyek ismerősek lehetnek a Wachowski-testvérek teremtette világból. Ismerve az alkotógárdát a grafikai megvalósításra nem

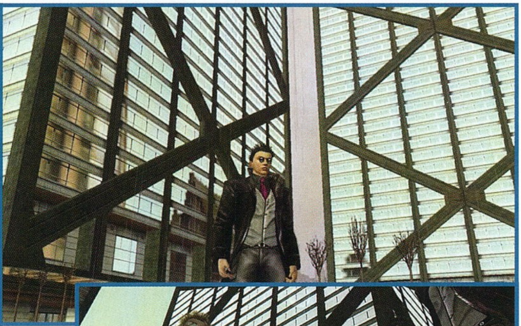


A Golyóálló szerzetes nem lacafacázik





A Matrix Online korlátlan szabadságot kínál





lehet panasz, mint ahogy az is roppant bíztatóan hangzik, hogy tetszés szerint választhatunk külső és belső nézet között.

A Mátrix kultusza azonban eltörpül a két nagy sci-fi klasszikus, a Star Trek és a Star Wars mellett, noha a Trek rajongóira rájár a rúd mostanság: a Borg Assimilatorról például három évvel ezelőtt hallhattunk utoljára, melyet optimista módon a fejlesztők és a kiadó 2001. decemberére szeretett volna összehozni. A játékot váratlanul törölték a megjelenési tervek közül, azóta pedig se híre, se hamva. A Star Wars szerencsésebb helyzetben van, hiszen a jövőre mozikba érkező harmadik rész miatt a témában készülő softwareek száma is jelentősen megnőtt. Itt van mindjárt a nyárra várható Republic Commando című taktikai FPS, amely az Unreal továbbfejlesztett motorját használva nem mindennapi élménynek ígérkezik. Ez pedig még korántsem minden: a Knights of the Old Republic sikerét látva máris lehet pletykákat hallani egy esetleges folytatásról...

A Gyűrűhordozó kálváriája ugyan januárban, a király visszatérésével véget ért, ez azonban nem jelenti azt, hogy a Gyűrűk Ura-filmekhez kapcsolódó játékokról le kellene mondanunk. Ugyan megérdemelné, hogy a The Battle for Middle-Earth-ről ezúttal is ódákat zengjek, ám mivel ezt megtettem a 2003/11-es szám négyoldalas összeállításában, ezúttal eltekintek tőle. Mindenesetre ha az év végén megjelenő program beváltja a hozzá fűzött reményeket (miért ne tenné?), könnyen lehet, hogy további követői is akadnak, hiszen Középfölde a különféle élőlények és királységok végeláthatatlan kincsesbányáját kínálja, Peter Jackson trilógiája pedig már most beírta magát a filmtörténelembe.

A jövő zenéje. 2004 megannyi filmújdonságot, és velük együtt PC-s átiratot tartogat a játékos kedvű moziba járók számára. Elsőként itt van mindjárt a bemutató előtt nem sokkal kétrészesre vágott Kill Bill, melynek első, Quentin Tarantinóhoz méltó módon vérbő felvonását még tavaly októberben megcsodálhattuk, az idén tavasszal érkező másodikat pedig kíváncsian várjuk. A Vivendi jóvoltából feladatunk PC-n is az lesz, hogy a kómából feléledő özvegy bőrébe bújva likvidáljuk Billt (David Carradine) és csatlósait különféle fegyverekkel, például a Hattori Hanzo (Sonny Chiba) kovácsolta karddal.

Szegény Shrek sem kerülhette el a folytatást: a nagydarab, zöld ogre (Mike Myers) felesége, Fiona (Cameron Diaz) szüleihez igyekeznek a nászút után, de komoly gondot okoz, hogyan jelentsék be érzékletesen azt, hogy szépséges lányuk a minden akadályt legyőző szerelem jegyében milyen csúfsággá változott. A játékban nyolc karakter közül választhatunk, köztük a címszereplővel és egy olyannal, akivel nem találkozhattunk eddig a filmben. Négyes csapatot alkotva kell elhárítanunk az elénk kerülő akadályokat, ami multiplayer módban azt eredményezi, hogy három társunkat mások irányítják hálózaton keresztül. Az ún. „Hero Time"-nak köszönhetően egyes küldetéseket egyedül oldhatunk meg lehetőséget biztosítva ezzel az adott karakternek a kibontakozáshoz.

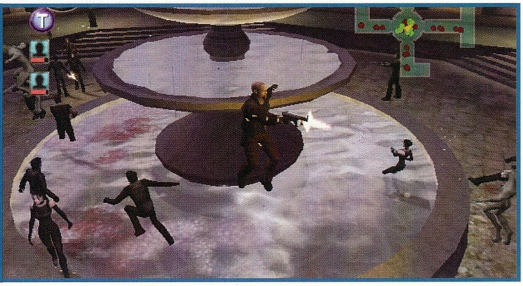
Májusban érkezik a harmadik Harry Potter epizód is: a Harry Potter és az azkabani fogolyban ismét a kis szemüveges varázslótanonccal oldhatunk meg különféle rejtélyeket, sőt, ezúttal két kalandvágyó barátja is segítségünkre lesz.

Igazságtalan lenne szó nélkül elmenni a Pókember 2. mellett, mely a mozikban a régi stábot (és a rekordnak számító, 200 millió dollárt is meghaladó büdzsét) összegyűjtve igyekszik meghódítani a nézőket - az első rész bevételi rekordját ismerve erre pedig garanciát vehetünk. A szuperhőst (Tobey Maguire) alakítva a gaz Doc Ocksot (Alfred Molina) és csatlósait kell álnok tervében megakadályoznunk. 2004-ben tehát nem kell azért aggódnunk, hogy nem találunk nézésre érdemes filmet a moziműsorban. Amíg pedig Hollywoodban éjt nappallá téve dolgoznak, abban biztosak lehetünk, hogy a játékkészítők sem pihennek.

SzB

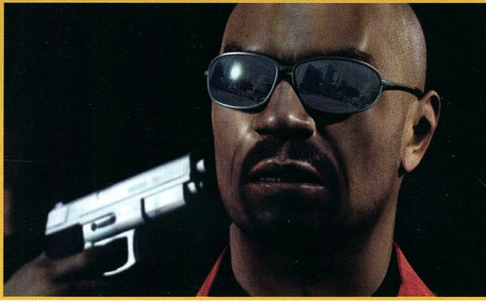


Az Underworldben lángszóróval irthatjuk a farkasembereket









DRIV3R

INFOBOX **Kategória:** elszabadult száguldás • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Reflections • **Web:** www.driv3r.com

Minden eltérő vélekedés ellenére nekem máig a Driver első része testesíti meg a forradalmat, az utak kiszélesítését az autós játékok pályáján. '99 őszén, pár hónappal a májusi PlayStation verzió után leesett állal próbáltuk felfogni, hogy nem kényszerítenek minket előre meghatározott útvonalakra, kettő, majd kitartó harc után négy hatalmas város hever felfedezésre készen kerekeink előtt. Beleborzongok az érzésbe, ahogy minden délután egyszerre legalább hatan bámultuk az egy, éppen játszó szerencsés eszeveszett menekülését a rendőrök elől. S ugyanígy beleborzongok, ha arra a dühre próbálok emlékezni, amely a Driver 2 PSX exkluzivitásának bejelentését követően fogott el. Az új résszel a sorozat visszatér platformunkra - a Mafia és a harmadik generációs GTA-k után nem lesz olyan könnyű dolga, mint öt évvel ezelőtt, de az esélyei adottak a kimaradt epizód okozta kár pótlására.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Bár a Driver neve megszületése óta a „Mustang életérzést" jelképezte, a számunkra csak a '70-es, '80-as évek filmjeiből ismert, szívverést felpörgető száguldást Amerika széles aszfaltjain, a harmadik rész meglepő húzással elhagyja az Újvilágot, és az öreg kontinens nem kevésbé karakterisztikus tájai felé veszi az irányt. A háttértörténet szerint harcedzett téglánk, Tanner ezúttal is egy nemzetközi autótolvaj bandába kísérli meg a beépülést, mely az Egyesült Államokból Európán keresztül Oroszországba szállít. Ne kössünk bele ennek az útvonalnak a gazdaságtalan vonalvezetésébe, a teszt során feltehetőleg tisztázódik a mögötte elrejtett logika. Jóval érdemesebb szemügyre venni a városokat, melyekben nekünk ez munkát (illetve szórakozást) biztosít. A felgöngyölítés folyamatát az első részhez hasonlóan a napfényes, pálmafás, bikinis Miamiban kezdhetjük meg. Hogy a DMA/Rockstar vagy a Reflections csapott-e le előbb a város vonzerejére, az több szempontból is vizsgálható (2D-ben a GTA, 3D-ben a Driver volt az első), legyen bárhogy, a legfrissebb játékosok elsődlegesen Vice City-s asszociációi ellenére nem hiszem, hogy ettől a helytől bárkinek fóbiája alakulhat ki, akárhányszor is keveredik oda. A második állomás sem kevésbé kellemes. Az Atlanti-óceán után a Földközi-tenger partját szelhetjük Nizza útjain, mely Marseille után a legnevezetesebb dél-franciaországi mediterrán város, és egyesek szerint még hangulatosabb is. A hangulatos fogalmát azonban kétségtelenül újradefiniálni kényszerülünk, amint szemünk a végső úti célra, Isztambulra, a történelem példátlan lenyomatát magán viselő városra vetül. Bár eleinte lázadtam a klasszikus karakter elhagyása ellen, egy konstantinápolyi kocsikázás a Boszporusz mentén bizony legalább olyan csábító, mint anno '99-ben Los Angeles fényei voltak. Bár az egy városra jutó 30 mérföldnyi útszakasz (kb. 48 km) a modellezett nevekhez képest kevésnek hat, beszorozva hárommal sem találunk még olyan játékot (sok közül persze nem is válogathatunk), mely felülmúlná. S hogy az utak mentén nem egyentömbök lehangoló sorozata próbálja megfogni kocsinkat, arról már egy igen tekintélyes számadat igyekszik biztosítani bennünket: a fejlesztők helyszíni szemlélődés és fotózás után alsó határként 31000 különböző épület lemodellezését tűzték ki maguk elé célul, melyekből jó néhányat természetesen alkalmunk nyílik belülről is megszemlélni.

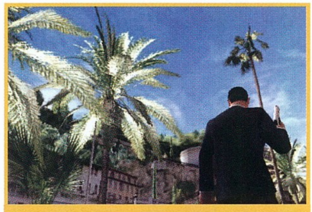
Bizony, kézenfekvő játéktechnikai változás - és a második részhez képest nem is újdonság - a lehetőség a gyalogos közlekedésre, a kézifegyverek használatára, s újabb járgányok eltulajdonítására. A fegyverek száma jelenleg 10 és 15 között ingadozik a Berettától a Bazookáig tartó széles skálán, a Vice City választékát azonban meg sem próbálja utolérni - a névhez hűen a vezetés elsőbbsé-



Az ismert s imádott Miami életérzés.

The Gauntlet

Ezt a címet viseli az a 3-4 perces rövidfilm, melynek elkészítésével az Atari Inc. Ridley Scottot és cégét, az RSA-t bízta meg. A feltehetőleg villámgyors pillanatképekből álló, trailer jellegű alkotásnak semmi más célja nincs, mint a GTA-s idők lejártának tudatosítása. A Driver 3 marketingje napról napra keményebb, a befektetés megtérülésével kapcsolatban már szinte most sem merülhet fel kétség.


Nizza – a számunkra is elérhető paradicsom.



ge változatlan marad, a Reflections nagyjából 70-30%-os arányt ígér a két lábon megtett részek rovására. S a vezetés - mondhatjuk, szintén a trendhez igazodva - immár nem csupán automobilok (csak pár varázsszó: Jaguar, Lamborghini, sőt, Citroën Kacsa), hanem motorok és motoros hajók együttesen 70 különböző, névlicenccel el nem látott, ám a Mafiához hasonlóan külalakjáról és menettulajdonságairól tökéletesen azonosítható modelljének irányítását jelenti. Így valószínűleg a küldetések közt sem fog gyakran előfordulni mesterlövészkedés, két kezes erőfitogtatás, marad a kocsilopás, az adósság behajtás, a balesetnek álcázott elnémítás, a szűk időre szabott áruleszállítás és a még megannyi elmés cél mögé bújtatható szélsebes száguldás, a téma legemlékezetesebb hollywoodi filmjeivel felérő üldözés jelenetek, melyek mindig is bevallottan a sorozat középpontját alkották.

Ez az a pont, ahol a Driver 3 és az új GTA epizódok útjai egyértelműen különválnak. Gondolom, mindenki, aki egyaránt szerzett élményt e két játékban, egyetért abban, hogy még a Vice City sem tudta az adrenalint olyan magasra pumpálni a rendőrök, vagy épp a konkurens bűnbanda elől való menekülés során, mint a 4 évvel előtte érkező Driver. A Rockstar sosem vette igazán komolyan a fizikai modellezést, és míg ez egyesekből megkönnyebbülést, sokakból elégedetlenséget váltott ki. A Reflections mindig is (Driver előtt és után) hatalmas hangsúlyt fektetett arra, hogy érezzük az alattunk lévő járgányt, és úgy hagyta meg bennünk a realitásérzetet, hogy közben az úton a valóságban nem reprodukálható, álleejtően látványos képsorozatok rendezőivé tett. Ezért tehát a kocsik irányítása alapjaiban nem változik, a filmszerűség kedvéért finoman eltúlzott elemek (rúgózás, kicsúszás) is visszaköszönnek. A törésmodell azonban elvileg fényéveket halad előre a tökéletesség felé vezető úton, és még annyira sem lesz kíméletes, mint a Mafia precíz, ám kissé engedékeny megoldása. A járművek elemei egyenként deformálódnak, lifegnek, majd leszakadva a környezet érzékelhető részeivé válnak (így például egy levált fém hátsó lökhárító az üldöző defektjét okozhatja). Ha egy villanyoszlopot húzunk meg, az érintkezett rész arányosan más mértékben gyűrődik majd fel, mint a tőle távolabb eső; ha egy kamionnal ütközünk, rakománya az útra szóródik, kocsija külön pályára áll; ha túlméretezett ugratásból érkezünk egy alagúthoz, kész a cabriónk... kellő sebességgel és kitartással egész az alvázig törhetünk bármit, amibe beszállni képesek vagyunk. A gyalogosok bár változatlanul elugrálnak, menekülnek (feltehetőleg több eredménnyel, mint a GTA szuicidjai), ha ez minden vágyunk - esetleg küldetésünk célja -, a harmadik részben elüthetjük őket, ám mivel ez nem a játék meghatározó eleme, és mert túl sok szempont számításával jár, bármely más programhoz hasonlóan ezúttal sem várhatunk igazán élethű megoldást.

„A Reflections mindig is úgy hagyta meg bennünk a realitásérzetet, hogy közben álleejtően látványos képsorozatok rendezőivé tett."

Látvány terén a program bár - köszönhetően a lassan első évfordulós csúszásának - már nem képes lélegzetünk elállítására, közel sem hat annyira avíttnak, mint a Vice City tavaly ilyenkor (áldhatjuk érte az Xbox változatot). A fejlesztők szerint sokkal közelebb áll a valósághoz a textúrák helyhű fényképekből történő előállításával, a rengeteg repedés, rozsda, koszfolt megjelenítésével, mint a kissé „rajzfilmszerű" GTA-k, és ezt alá is írom. Aki emlékszik még a Driver hangjaira és zenéire, annak e téren nincs mit mondani. Aki nem, annak csak annyit, hogy nem került szóba a divatos autórádiós megoldás, de ez ebben a programban nem jelent bajt, az elõd maga az ígéret. S ez az utolsó tagmondat egyben e rövidke előzetes zárásának is tökéletes. Reménykedjünk, hogy a műfajt megteremtő sorozat a királyi trónt visszafoglalja!

Lucas Z


A hatalmas múlt hatalmas városa.









2003/2004 LEGJOBBJAI

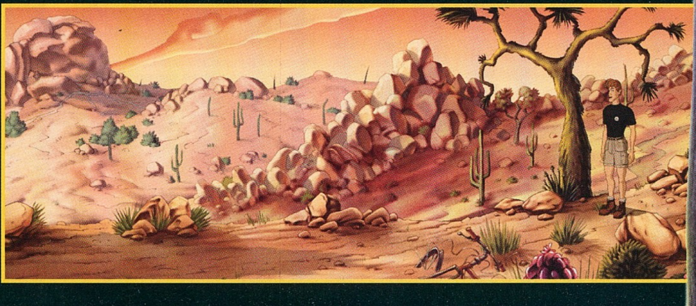


2003 meglehetősen vegyes képet mutatott a PC-s játékfelhozatal tekintetében. Hatalmas botrányok jellemezték ezt az évet (pl.: Half-Life kód ellopása), folytatódott a multik térhódítása, a futószalagon gyártott, ötlettelen sorozatok előrenyomulása és az igazán remek játékok ellehetetlenülése. Nagyon úgy néz ki, hogy 2004-ben sem fog gyökeres változás beállni, a felhozatalt elnézve még az is megfordult a fejemben, hogy hagyom a fenébe az egészet, PC-n benevezek a legjobb MMORPG-re (World of WarCraft), aztán utánam az özönvíz. A legelkeserítőbb az, hogy a kiadók összesen két-három stílust favorizálnak (RTS, FPS), itt elvétve még minőséget is találunk, de a többi kategóriában óriási a pangás. Sajnos az eladások is ezt a pesszimista hangulatot támasztják alá, az amerikai eladási listák alapján a Földön minden második embernek meg kell, hogy legyen a teljes Sims sorozat, a katasztrofális Enter the Matrix olyan óriási bevételt hozott az Atarinak, hogy azóta sem tudták elkölteni a teljes nyereséget. Ugyanakkor meg sorra jelentik be a játékosok által várt címek leállítását (Full Throttle 2 stb.), tehetséges fejlesztőcsapatokat oszlanak fel (Westwood Studios, 3DO), megakadályozva ezzel a PC-s játékok továbbfejlődését.
Összeállításunkban igyekeztünk átfogó képet adni 2003 általunk legnépszerűbbnek ítélt játékairól, valamint megjósolni, hogy az adott kategóriában mire számíthatunk 2004-ben.

KALANDJÁTÉK

Legnagyobb meglepetésünkre ez volt az a kategória, ahol a legnagyobb pozitív csalódás ért bennünket. Évekkel ezelőtt ezt a stílust hivatalosan is kihaltnak nyilvánították, így érthető volt az örömünk a 2003-as erős felhozatalt látva. Év elején a túlélő horror egyik legismertebb címe, a Silent Hill második része borzolta az idegeinket, aztán nyáron a semmiből előrukkolt a spanyol Pendulo a Runaway-jel. Az év vége felé beleerősítettek a cégek, először a Silent Hill harmadik része, majd a Broken Sword trilógia befejező darabja került fel a polcokra. Ebben az igen erős mezőnyben végül a Runaway győzött mellbedobással. A gyönyörű, kézzel rajzolt grafika, a csavaros fejtörők és a lebilincselő történet minden elismerést megérdemel. Az év végén a játék (sajnos csak a feliratok tekintetében) magyarított változata is a boltokba került.
Kalandjátékok kategóriában a győztes:
RUNAWAY ROAD ADVENTURE

2004 kalandjátékok terén nem lesz annyira telített, mint a tavalyi év, bár a Silent Hill 4-ről szóló első pletykák már kiszivárogtak. Sokan várják 2002 egyik legjobb kalandjátékának a folytatását, a Syberia 2-t is. A LucasArts a Full Throttle folytatását szemrebbenés nélkül kivágta a kukába, a Sam and Max második része egyelőre elkerülte ezt a sorsot, reméljük a legjobbakat. 2004 közepére ígérték a Longest Journey második részét is; ha csak az első rész színvonalát hozza, akkor már jól járt mindenki. Lapzártakor kaptuk a hírt, miszerint a Vivendi és Larry Laffer szülőatyja, Al Lowe elásta a csatabárdot, és az új Larry játékot testvéri szeretetben fogják prezentálni (Magna Cum Laude). Eközben a spanyolok sem ülnek ölbe tett kézzel, készül a Runaway második része is…



SZEREPJÁTÉK

A szerkesztőség kedvenc kategóriája is jól vizsgázott 2003-ban, de az előző évekhez viszonyítva bizony látszik a visszaesés. Az év első felében semmi sem jelent meg, az első valamirevaló szerepjáték a Morrowind Bloodmoon kiegészítője volt. Nyáron aztán kicsit felpezsdült az állóvíz, kihozták a Neverwinter Nights első küldetéslemezét, a Shadows of Undrentide-ot, majd a nagysikerű Gothic második részét. Az igazi csemegék azonban itt is az év végére maradtak, a Csillagok Háborúja-fanatikusok legnagyobb örömére a BioWare időben befejezte a Knights of the Old Republicot a karácsonyi szezonra, sőt még arra is volt idejük, hogy befejezzék a Neverwinter második kiegészítőjét, a Hordes of the Underdarkot. A kategória nagy vesztese a Temple of Elemental Evil lett: ezt az ígéretes, klasszikus szerepjátékot alaposan lerontották a programhibák (a kiadó sürgetésére szinte tesztelés nélkül kellett befejezni). Ebben a kategóriában nem volt vitás melyik játék legyen a befutó, a BioWare három éve készülő szerepjátéka hozta a papírformát, nem akadt ellenfele.

Szerepjáték kategóriában a győztes:

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ez az a kategória, ahol semmi jóval nem tudom bíztatni a műfaj szerelmeseit. Mindössze a Brian Fargo nevével fémjelzett új Bard's Tale tartja bennem a reményt, de már nem sokáig. A Vampires Bloodline-ja senkit ne téveszszen meg, erős a gyanúm, hogy a szerepjáték fedőnév alatt RPG elemekkel megerősített FPS játék lapul (a kiadott képek megerősítik ezt a feltételezést). Hasonló a helyzet Molyneux mester messiásként várt játékával, a Fable-lel, mely szép lesz, jó lesz, de a hagyományos szerepjátékokhoz nem sok köze lesz. Utolsó mentsvárként maradt a BioWare; új játékuk, a Jade Empire kiválónak tűnik, a gond csak az vele, hogy Xbox exkluzív lesz. Az illetékesek utolsó vérükig tagadják a PC-s változatról szóló kósza híreket, ezért valakinek felelnie kell...



VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA



A PC-s játékipar húzóágazatának számító RTS-ek igencsak kitettek magukért ebben az évben. Az év elején robbant be a Command & Conquer Generals, melynek ugyan már az égvilágon semmi köze nem volt az eredeti játékhoz, de a politikai helyzetnek és a háborús készülődésnek köszönhetően mégis nagy sikert aratott. Az oroszok által fejlesztett második világháborús Blitzkrieg mindent ütött nyár elején, a jó nép még mindig nem tudja megunni a második világháborút. Júniusban debütált Brian Reynolds Rise of Nationse is, a 2D-s grafikával felvértezett RTS sikeresen megállta a helyét a 3D-s csodák között is. Nyár végétől beindult a szezon, sorra jelentek meg a jobbnál-jobb kiegészítők (Frozen Throne, Titans, Zero Hour), megjelent Rick Goodman birodalomépítő eposza, az Empires Dawn of the Modern World. Ebben a kategóriában nagyon nehéz volt dönteni, hiszen az összes felsorolt játék megérdemelte volna az első helyet. A végén azonban csak egy maradhat, és ez nem más, mint a Rise of Nations.

RTS kategória győztese: **RISE OF NATIONS**

2004 a karosszék-stratégák számára sem fog unalmasan telni. A Blizzard háza táján iszonyú nagy a csend, azt azonban nehezen tudom elhinni, hogy egyedül a World of WarCraft készül a boszorkánykonyhájukban. Erős a gyanúm, hogy a színfalak mögött valami óriási dobásra készülődnek, és ha lehetne fogadni, akkor bizony a StarCraft 2-re tenném a megtakarított gyémánt-félkrajcárjaimat. Az Electronic Arts sem ül tétlenül a Gyűrűk Ura licencén, a Battle for Middle Earth a C&C Generals grafikus motorját fogja felhasználni, és bámulatos fantasy csatákat fog produkálni. A hazai versenyzők is beleerősítenek, a Codename Panzers a CDV egyik legerősebb címévé nőtte ki magát: az alapjáték még meg sem jelent, máris bejelentették a kiegészítőt. Az űrstratégiáiról elhíresült Digital Reality az Afrika Korps vs. Desert Rats játékával nyomul erőteljesen. Molyneux mester műhelyében több játék is készül egyszerre (Black and White 2, The Movies, BC), ezek megjelenésére is lehet számítani. A 2003-as győztes is kiegészítő lemezzel bővül, Throne and Patriots alcímmel. Az év nagy favoritja a Creative Assembly Rome: Total Warja lesz, érdemes lesz rá odafigyelni.





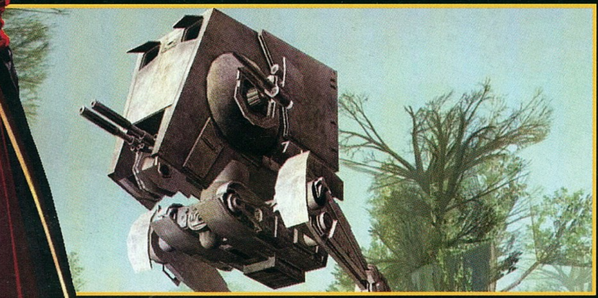
MMORPG

Az MMORPG-ket elnézve 2003 olyan volt, „mint a lélegzetvétel a lemerülés előtt". E különleges és veszélyesen rabul ejtő kategória szerelmesei a választékot tekintve nem panaszkodhattak, mert míg a már piacon lévő nagy nevek fejlesztői (EverQuest, Dark Age of Camelot, Anarchy Online, Asheron's Call 2) csábító kiegészítőkkel próbálták tartani állásaikat, addig új, veszélyes riválisok bukkantan elő. Sci-fi területen először az EVE Online tört be, majd nyáron végre-valahára megérkezett az idei legnagyobb név, a Star Wars Galaxies. Fantasy fronton év végéig kellett várni az új trónkövetelőkre, de egyelőre sem a Horizons: Empire of Istaria, sem a Final Fantasy XI nem tudta letaszítani a dobogóról a legjobbakat. Ám ami késik, nem múlik, hiszen a 2003-ban megjelent MMORPG-k stábja minden erővel ezen dolgozik, így lassan már kiforr és egyre jobb a SWG, s még csak most erősít napról napra a Horizons.

2003 legjobbja (az év végi állapotokat figyelembe véve):

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED.

2004-ben aztán jön a lemerülés, sőt, inkább azt mondhatnánk, ránk zúdul az MMORPG-k áradata, és csak remélhetjük, hogy nem fulladunk meg, s lesz időnk barátainkra, családunkra, munkánkra... egyszóval az evilági életünkre. Természetesen a három legnagyobb rivális a Blizzard World of WarCraftja, a VU Games Middle Earth Online-ja és a Sony EverQuest II-je. Ám számos most még aprónak tűnő vetélytárs is törtet rendületlenül a csúcs felé, és ne feledjük, egy kis egér is okozhat meglepetést például az elefántnak! Említsük hát meg a többi nevet is, mert nem kizárt, hogy jövőre köztük lesz az, akinek kisorsoljuk az év MMORPG-je címet, annál is inkább, mert ők azok, akik inkább új utakat keresnek, és nem feltétlenül a jól bevált recepteket finomítják tovább, s napi kapcsolatban állnak rajongóikkal is figyelve minden rezdülésüket - ráadásul nem is kisegerek... Idén érkezik még: Warhammer Online, City of Heroes, The Saga of Ryzom, Dark & Light, Mythica, Wish és talán még a Dungeons&Dragons Online is.



REPÜLŐSZIMULÁTOR

Ismét olyan játékkategória, amelyik hajdanán szebb napokat élt meg. Változnak azonban az idők, és ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy egy Larry Holland (Secret Weapons of Luftwaffe, Battle of Britain) kaliberű géniusz olyan játékhoz kénytelen adni a nevét és a szaktudását, mint a Secret Weapons over Normandy. Szégyen és gyalázat! Nem ennyire elkeserítő a helyzet a keleti fronton, az Il-2 fejlesztői remekbeszabott kiegészítő lemezzel leptek meg minket Forgotten Battles néven. A Microsoft a repülés 100. évfordulójának alkalmából kihozta a Flight Simulator sorozat legújabb darabját Century of Flight címmel. Az év végére csúszott a sokak által várt Lock On: Modern Air Combat. Ez volt a legnagyobb esélyes a mezőnyben, azonban a játékon belül még rengeteg hiba vár orvoslásra, ezek a bugok lerontották az összképet.

A repülőgépszimulátor kategória győztese:

IL-2 FORGOTTEN BATTLES

Semmi jóval nem tudom biztatni a szimulátorok rajongóit, az oroszokon kívül nemigen lát senki lehetőséget ebben a műfajban. Az Il-2 készítői gőzerővel dolgoznak a folytatáson (Battle over Europe), de konkrétumot nem voltak hajlandók elárulni. A Microsoft háza táján is nagy a csend, bízzunk benne, hogy a szokásos Flight Simulator bővítés nem marad el.





HACK AND SLASH

Ezt az alapvetően konzolos kategóriát előszeretettel portolják át PC-re, ezekben az esetekben azonban többnyire gyatra konzolátiratot kapunk csak. Vannak azonban kivételek, ezek közé tartozik a svéd Starbreeze Studios Enclave-je is. A mai napig az egyik legszebb és legjobban játszható PC-s átirat. Nem sikerült viszont jól a Dragon's Lair sorozat 3D-be történő átültetése, menet közben valahogy elveszett az a bizonyos Don Bluth hangulat. Ősz végén aztán jöttek a Gyűrűk ura sztárjai, és a király visszatért. A két toronyról ugyan lecsúsztak a PC-sek, de karácsonykor már ők is kaszabolhatták az orkokat az EA játékában.

A hack and slash kategória győztese: **ENCLAVE**

A Gyűrűk Ura trilógia megjelenése után nyilvánvaló, hogy nem számíthatunk új részre az EA-től, de egészen biztos, hogy nem fogunk unatkozni. A svédek javában hegesztik az Enclave motorral készült új játékukat, a Knights of the Temple-t, kis szerencsével ez karácsonyig meg is jelenik . Úgy tűnik, 2004 számos konzolátirattal fog meglepni minket, erre jó példa a napokban megjelent Onimusha.



HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA

Igaz ugyan, hogy ez a stílus nem annyira népszerű, mint az RTS, de még így is rengeteg minőségi játék látott napvilágot ebben a kategóriában 2003 folyamán. A legnagyobb meglepetést a Pyro Praetoriansa okozta, ennyire jó stratégiával ötévente csak egyszer találkozunk. Az EA persze nem hagyta ki a Sim City 4 ziccert sem, olyannyira bejöttek az eladások, hogy év végén még egy küldetéslemezzel (Rush Hour) is megfejelték az egészet. Nagyot bukott viszont a Masters of Orion 3, és a Homeworld 2 sem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. A felsorolásból nem maradhatnak ki a Simek sem, idén két kiegészítő is borzolta az idegeinket (Superstars, Abrakadabra).

A hagyományos stratégia kategória győztese: **PRAETORIANS**

2004 ismét a Simek éve lesz, Will Wright szép lassan befejezi a Sims második részét, ismét az egekbe szárnyalnak az EA részvények, mi meg foghatjuk a fejünket, és csodálkozhatunk azon, hogy ki az az idióta, aki olyan számítógépes játékkal játszik, amelyik a szürke hétköznapokat teszi át a virtuális világba. A bajt még tovább tetézi, hogy az eladásokat árgus szemmel figyelő konkurencia kihozza a Sims klónokat. A Singles már február végén megjelenik, kíváncsi leszek, miben tud „újat“ mutatni... A végére maradt az örömhír, egy Sid Meier nevű fickó már tavaly hozzáfogott a Pirates! folytatásának, egyszer csak elkészül. Erre varrjatok gombot Simek...



SPORTJÁTÉK

Az EA-hegemónia megtörni látszik a sportjátékok arénájában. Szokásához híven idén is piacra dobta a 2004-es szériaszámmal ellátott kis kollekcióját (NBA, Madden NFL, Tiger Woods, NHL, FIFA), de a játékosok és a kritikusok már nem dőltek be a grafikai csili-vilinek, ők ennél valamivel többet akartak. Ezt a pluszt a Konami adta meg a Pro Evolution Soccerrel, mely az év végén jött, látott, majd tisztára söpörte a kategóriát. Itt az új etalon, remélhetőleg ez a pofon végre felébreszti az EA Sportsot. A végére hagytam egy igazi unikumot. Bármennyire is elítélem



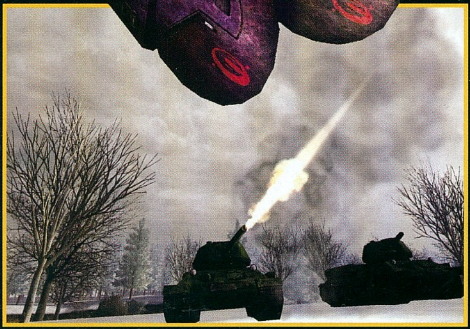
szegény Harry Pottert, illetve a köré felépített „vegyél meg minden trágyát“ marketingkoncepciót, azt azért el kell ismernem, hogy a Quidditch tényleg jó lett (végre kimondtam, ez sem nyomja többé a lelkem).

A sportjáték kategória győztese: **PRO EVOLUTION SOCCER 3**

És hogy mit hoz 2004? Nem kell nagy jóstehetségnek lenni ahhoz, hogy kitaláljuk. Jönnek a 2005-ös évszámmal felcímkézett EA sportjátékok, ha kis szerencsénk van, akkor igazi változásokkal felvértezve. Jó lenne, ha a konkurencia nyomása 2004-ben sem csökkenne, ez a piac minden résztvevőjének jót tenne.

FIRST PERSON SHOOTER

Ez az a kategória, amelyik évek óta fejlődik, ráadásul sokkal dinamikusabban, mint bármelyik másik. A 3D robbanás óta, ami 1996 eleje környékén indult meg és tart azóta is, szinte hónap-



ról-hónapra újabb technológiai előrelépések és újabb távlatokat nyitó játékmotorok gördülnek le a fejlesztőcégek futószalagjairól. A 2003-as év sem volt rosszabb, mint a korábbiak, sőt. Több várva várt nagy név is bepottyant a boltok polcaira, többek között az Unreal 2, mely Tim Sweeney érdemeit öregbítve újabb szintre helyezte a grafikai tökély fogalmát. (Sajnos csak azt.)

Az év utolsó negyedében érkező Call Of Duty mögötti masszív reklámkampány meghozta gyümölcsét, persze ehhez szükség volt arra is, hogy annyira eltalálják az Infinity Ward-os srácok a második világháborús feelinget, hogy minden játékos a harcmezőn érezze magát.

Sokan az év citromdíjasának tartják a HALO-t, amely megkésve, de belopta magát a PC játékosok szívébe is, így már nem csak Xboxon diadalmaskodhatott. Kissé erőforrás-igényes, kevésbé izgalmas, mint 2 éve konzolon, de eljött, és hódított. A várt többjátékos mód sajnos nem lett az igazi, ezzel szertefoszlott a hőn dédelgetett co-operative játékmód álma.

A taktikai FPS kategória egyetlen komoly résztvevője a Ubisoft által forgalmazott Raven Shield, amely a Rainbow Six epizód legutolsó, talán legkomolyabb darabja. Szép, realisztikus és rabul ejtő. Ezekre az összetevőkre volt csupán szüksége ahhoz, hogy rajongók hada ostromolja egymást hálózatban. Csak a létrára mászást ne tették volna olyan nehézzé…

A kategória győztese a **CALL OF DUTY**

A 2004-ben várható nagy nevek közé tartozik az unalomig ismert nagyágyú-sor, a Half Life 2, a Doom 3, a STALKER, a Far Cry, a Kreed, a Painkiller, talán végre a Duke Nukem Forever is, bár ezzel többen vitatkoznának most itt a szerkesztőségben. Azt hiszem, nem fogunk unatkozni a 2004-es évben sem.

THIRD PERSON SHOOTER

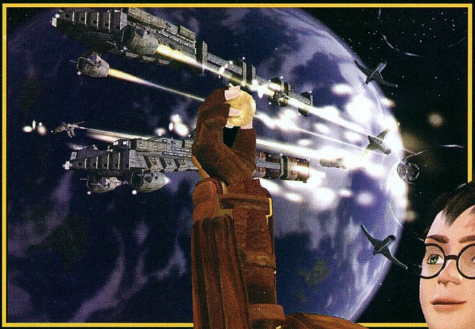
A nézdahátam, vagy fix kameraállásos akció-kaland kategóriában szintén erős volt a mezőny, elsőként a Metal Gear Solid 2-t kaptuk, melyet már minden valamirevaló játékos lenyomott ugyan konzolokon, de PC-n ha lehet, még nagyobb élményt varázsolt a képernyőkre. Solid Snake bármilyen formában büntet.

Nem sokkal a MGS2 után csöppent be a Splinter Cell, amely ismét a Ubisoft kiadó érdemeit és pénztárcáját mélyítette. Sam Fisher sokak kedvencévé vált azon nyomban, hogy meglátták sötét ruháját és borostás arcát, jómagam mégis erős Metal Gear Solid utánérzésként könyveltem el a játékot, mégis annyira más irányból közelítette meg a lopakodós kalandok hangulatát, hogy sikerre lett ítélve.

A Grand Theft Auto Vice City, sokak kedvence, egy csapásra az eladási listák élére ugrott, és máig az egyik legjobb eladásokat produkáló TPS játék. Tommy Vercetti jött, látott és a homlokunkhoz tartotta a pisztolyt, amivel el is érte célját, hogy a Rockstar csapatának neve még erősebb lézerrel legyen bevésve a „Legjobb Játékok" képzeletbeli tabellájába. Erősen gondolkodtunk rajta, hogy melyik karakter lenne képes letaszítani a trón felé tartó helyről Tommyt és a bűnös várost. Arra jutottunk, hogy Max Payne lehetne az ideális arc, aki beleereszti Mona Sax segítségével a sörétes puskát és a fájdalomcsillapítót száguldó maffiózónkba, de úgy éreztük, a Max Payne 2 egy hajszállal kisebb felfordulást okozott a vásárlók szívében, mint a Vice City, így……a 2003-as év legjobb Third Person Shooter játéka a **GRAND THEFT AUTO VICE CITY**

ŰRSZIMULÁTOROK

Az év ugyan nagyon jól indult, köszönhető ez a 3 napnyi folyamatos online Freelancerezésemnek pár barátommal, mégis kissé leeresztett utána, és majdnem egészen a Yagerig nem érkezett valamirevaló alkotás. A Digital Anvil jó sokáig képes volt lekötni a játékosokat, Chris Roberts mérhetetlen tapasztalata az űrszimulátorok terén a Microsoft reklámkampányával együtt ütős párossá alakult. Sajnos Chris nélkül fejezték be a játékot, a játékosok mégis olyan univerzumot kaphattak, melyben napokig örömüket lelhetik, és élvezhetik minden egyes rezdülését. Azt hiszem, nem kétséges, hogy mind az egy-, mind a többjátékos mód olyan szintű szórakozást nyújtott majdnem minden szerkesztőségi tagnak (Mocsyt február óta ütöm, hogy próbálja ki ((mint a Zeldát)), de még nem vette be a begye a dolgot…)





A Yager esetében konzolportról volt szó, mégis szórakoztató volt. Látványos grafikájával, kellemes mellékkarakter babákkal, mégis keveset nyújtott ahhoz, hogy a Freelancer fölé tudjon ígérni.

A 2003-as év legjobb űrszimulátora: **FREELANCER**
(Junko Zane RULLA! Puszi hegyek orcájára…)

KEREKES-FÉMDOBOZOS VERSENYEK

Az autóversenyzős játékok kategóriájában pont fordított módon történtek a dolgok, mint máshol. Itt az év elején jelentek meg a leghasználhatóbb stuffok. A Colin McRae Rally 3 bealázott minden más „akitabenzingőz" stílusú játékot, a Microsoft RalliSport Challenge csak ijeszteni próbált 3 CD-s méretével és bődületes hangkavalkádjával. Mindkettő remek program volt ugyan, az elvetemült statisztikabajnokok és „hagydakézitmicsináász" arcok mind a Colin 3-ra esküsznek, ha poros utak-

2003 LEGJEI

Az év legnagyobb meglepetése: Beyond Good and Evil



Az év legjobb története: Star Wars Knights of the Old Republic



A legjobb zene: Star Wars Knights of the Old Republic



Az év legjobb kiadója: UBI Soft



Az év legjobb grafikája: Max Payne 2



Az év legnagyobb bukása: Enter the Matrix



A legjobb férfi szereplő: Tommy Vercetty (GTA Vice City)



A legjobb női szereplő: Mona Sax (Max Payne 2)



Legjobb mellékszereplő: Pej's/Deekin (Beyond Good & Evil/NWN)



Az év legjobb kiegészítő lemeze: Warcraft III: The Frozen Throne



ról és eltömődött légbeömlő nyílásokról van szó. Az amerikai stílusú körbe-körbe versenyek rajongói idén is megkapták a magukét a pofás Nascar Thunder 2004 révén. Az év végéig viszonylagos csend honolt, mikor egyszer csak az Electronic Arts bejelentette, hogy a Need For Speed sorozat szerelmesei kezdhetik kiszerelni a nitrós palackokat a párnájuk alól. A siker nem maradt el, az utcai versenyek után áhítozó, vagy csupán a tuningolást virtuális úton megszeretett lányok és lányok ugyanarra a mozdulatra gyúrtak… …a monitor lerúgására egy hangos: „Csaló-mocskos-büdös-elvetemült-gennygombóc-aljas-hovatűntaspaceazelőbbmégittvolt" mondattal. Bezony, én is csodálkoztam magamon legnehezebb fokozaton a századik pálya környékén… Nem kétséges, az idei év autóversenyzős játéka: **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**

2004 várható adu ászai körülbelül ugyanezek, csak magasabb számmal a már bevált neveik mögött. (Mocsy szerint ez a legpontosabb információ, amit adhatunk… Ha ő mondja, elhiszem.)

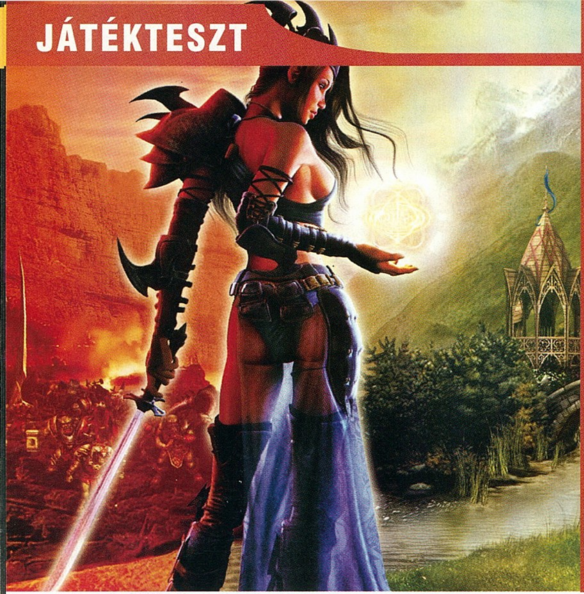
PLATFORMJÁTÉK

Bár Mocsy szerint a kalandjátékok terén ért minket a legnagyobb meglepetés, azért ne felejtsük el, hogy a platformjátékok sem kifejezetten tömegtermékek már hosszú évek óta. A Rayman-sorozat mindig is a legjobbak közé tartozott, a Ubisoft azonban a Rayman 3-mal most magasra helyezte a mércét. Bár a történet bugyuta, a játék többi része igazi, hamisítatlanul raymanes hangulatú ugrabugrálást varázsol a monitorra - 9-től 199 éves életkorig kötelezően ajánlott hülyeségdózis. Az év másik (csendben megjegyezném, hogy rajtuk kívül nem sokan indultak az idei versenyben) nagy meglepetése a legendás Prince of Persia negyedik része, a Sands of Time. Mint a fehér (nagyon fehér) holló, annyira ritkák azok a programok, amelyek az ígéreteket ennyire valóságra váltják. A nem túl fényesen sikerült PoP 3D után végre ismét egy, a nagy elődökhöz a legteljesebb mértékig méltó Herceg került a játékosok merevlemezeire. Hihetetlenül rabul ejtő, csak olyan esetben érdemes elkezdeni, ha végig is csinálod. Az időmanipuláció nagyon feldobja, a csapdák újra a régi fényükben „tündökölnek", a pályatervezés zseniális, a grafika gyönyörű, a harcrendszer zseniális… és így tovább, reggelig folytathatnám. Kihagyhatatlan. Platformjátékok kategóriában a győztes:
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Az előttünk álló év előreláthatólag nem fog komoly változást hozni a platformjátékok megjelenése terén. Míg ez a stílus a konzolokon még mindig divik, szeretett PC-nkről egyre inkább kezd kikopni (csak az ilyen Michel Ancel-félék tartják bennem a reményt, és itt szeretnék hangot adni mélységes felháborodásomnak és elkeseredettségemnek is: mélyen megvetek egy olyan piacot, ahol olyan mestermunka, mint a Beyond Good and Evil 2 hónap alatt a 10 dolláros, budget kategóriába csúszik. Bezzeg a Sims 78-féle kiegészítőjéből el lehet adni 20 milliót. Én szégyellem magam…). American McGee-nek talán megint sikerül majd felráznia a játékostársadalmat - az Alice nyomasztó játékmenete után tűkön ülve várom Oz eljövetelét. Ajvé.









Akkor elmondom még egyszer: szép finoman, csak semmi erőszak...



A minden irányból támadó élőhalottak még a legerősebb rúnaharcosokra is veszélyt jelenthetnek.

SPELLFORCE

INFOBOX

Kategória: RTS-RPG • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Phenomic • **Web:** www.spellforce.com



- Közel 70 óra tiszta játékidő, 100-nál is több NPC, 22 óriási pálya, hat játszható faj.
- A szerepjátékok és a valós idejű stratégiák élvezetes egyvelege.

Aréna:

Diablo 2 84%



Lords of EverQuest 81%



Darkstone 78%



DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

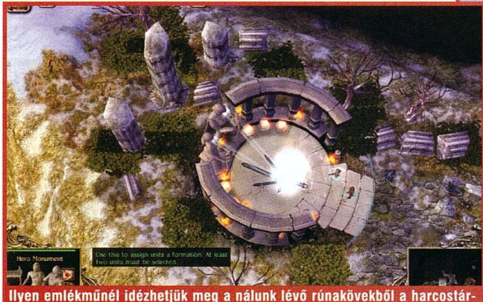
És eljő a sötétség... A Spellforce kerettörténete egészen biztosan nem kap irodalmi Nobel-díjat, a bevezető animáció első képsoraiból ki lehet találni, hogy a játék miről fog szólni. A jók és a rosszak (jelen esetben az orkok és az emberek) ismét felsorakoznak egymással szemben, hogy vélt vagy valós sérelmeiket a másik kibelezésével orvosolják. A helyzetet még bonyolultabbá teszi két nagyravágyó mágus is, ők kardok és lándzsák helyett mágiával küzdenek. A kataklizma csak hab a tortán, melynek nyomán az egykor virágzó kontinens több darabra hullik szét, melyeket mágikus teleportkapuk kapcsolnak össze. Évtizedekkel a katasztrófa után a Hajnal Rendjének nevezett szövetség megidéz egy rúnaharcost, aki képes lehet legyőzni az újjáéledő Gonoszt.

A játékmenet. A Spellforce készítői szemrebbenés nélkül „kikölcsönözték" a WarCraft, a Diablo és a Dungeon Siege legnépszerűbb elemeit, azokat alaposan kielemezték, megvették hozzá az AquaNox sorozatot hajtó Krass motort, majd az egészet összegyúrták. Azt gondolnánk, hogy ebből az egészből nem sülhet ki semmi jó, de szerencsére tévedünk, az utóbbi évek legjobb JoWood játéka lett belőle. Eredeti ötletet ugyan nem tartalmaz, de ettől független egészen jól el lehet vele szórakozni.



Kezdéskor át kell esnünk a szerepjátékok egyik kötelező állomásán, a karaktergeneráláson (aki nem kíván elmélyülni a karakterkészítés rejtelmeiben, az választhat az előre elkészített harcosok közül). Itt határozhatjuk meg, hogy a karakter milyen kezdő tulajdonsággal vágjon neki a nagy kalandnak. Érdemes olyan karaktert választani, amelyik egyaránt otthonosan mozog a közelharci fegyverek és valamelyik mágiaosztály világában. A harcosok közül az egyik legjobb a nehézpáncéllal felszerelt katona, az ő védelmén igen nehéz keresztültörni. A távolsági fegyverrel felszerelt harcosok a játék kezdeti szakaszában még használhatók, de később már nem sok hasznukat vesszük, inkább hanyagoljuk őket. A könnyűvérttel és fegyverzettel felszerelt kalandozók jól teljesítenek, ne becsüljük le őket. A mágiahasználókat három különböző csoportba sorolhatjuk. Az elementális mágia használói a természet erőit használják fel az ellenség legyőzésére, ők a leghatékonyabb pusztítók. A fehér mágia képviselői elsősorban a gyógyításba és a harcostársakat segítő varázslatokban jeleskednek, megfelelő kezekben igen eredményes karakterek. A fekete mágia követői főként a halálvarázslatokban és az ellenséget gyengítő varázslatokban élik ki becsvágyukat. Minden osztály specializálódhat (a távolsági fegyveresek például választhatnak a számszeríjak vagy a hagyományos íjak között).

A szintlépéskor kapott pontok segítségével tornászhatjuk feljebb ezeket a képességeket, de nem árt, ha óvatosak leszünk: nincs annyi pontunk, hogy minden osztályt a maximumra fejlesszünk, bizonyos szint elérése után



Ilyen emlékműnél idézhetjük meg a nálunk lévő rúnakövekből a harcostársainkat.



már csak a meglévőket erősíthetjük, nem választhatunk új szakmát. Nem hiányozhatnak persze az alaptulajdonságok sem (erő, kitartás, ügyesség, bölcsesség...). Ezeket is csak szintlépéskor növelhetjük meg véglegesen.

Kell egy csapat... Mindig is unalmas volt egyedül kóborolni a szörnyekkel teli vadonban, ezért a túlélés érdekében társakat gyűjthetünk magunk mellé. Talán ez az egyetlen rész a Spellforce-ban, amelyik mutat némi eredetiséget, ez mindenképpen dicséretes. Összesen öt kalandozót fogadhatunk magunk mellé egyszerre, de előbb meg kell találnunk a lelküket őrző rúnaköveket. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy találunk egyre erősebb szintű köveket. A rúnakövek megtalálása (a használatba vételhez először a helyükre kell rakni őket) után már csak a hősök emlékművét kell megkeresnünk. Itt idézhetjük meg a csapattagokat, velük együtt hódíthatjuk meg a vidéket. A hatfős kalandozó csapat egész hadsereggel felér, soha ne hagyjuk ezt a lehetőséget parlagon. A megidézett társainkat felszerelhetjük páncélzattal és fegyverekkel ugyanúgy, mint a főkaraktert. Harc közben tapasztalati pontot nem kapnak (minden pont a főkarakterhez kerül), így nem is fejlődnek. Éppen ezért ne érezzünk lelkiismeret-

„Minden nemzet képes egyszer megidézni egy titánt, mely akár egyedül megvívhat az ellenséges hadsereggel.“

furdalást abban az esetben, ha találunk egy erősebb rúnakövet, és ezután azt fogjuk használni (a cseréhez vetkőztessük le a régi karaktert, majd cseréljük ki a két rúnakövet). Abban az esetben, ha elhaláloznak, a hősök emlékművénél újra megidézhetjük őket (a főhős halálakor némi tapasztalati pont-levonás jár, ő a legutolsó aktív teleportkőnél fog megjelenni).

Egyedül nem megy... A pályadesignereknek hála a legtöbb szint úgy készült el, hogy esélyünk se legyen teljesíteni az adott feladatot bázis kiépítése nélkül. Nekivághatunk ugyan egyedül, de általában olyan túlerővel kell szembe néznünk, ami meghaladja az erőnket. Ilyenkor nincs más megoldás, mint a bázis kiépítése, harcosok toborzása és a létszámfölényt kihasználva az ellenfél elsöprése. A főhadiszállásokat csak úgy tudjuk üzembe helyezni, ha előzőleg beszereztük az adott faj peonjának a rúnakövét (azt gondo-

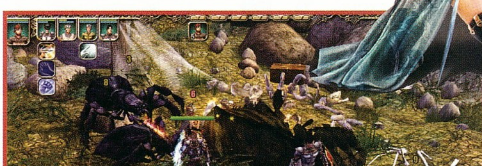
„A skirmish mód teljes hiánya megengedhetetlen manapság...“

lom, mondanom sem kell, hogy előtte a követ el kell helyezni a megfelelő helyen). Ezután tudjuk beindítani a termelést, először az adott fajra jellemző peonokat idézhetünk meg. Ezek aztán szépen elkezdik begyűjteni a nyersanyagokat, abból felhúzzák az első gazdasági épületeket, megindul a tömegtermelés, majd végül megjelennek a katonai jellegű épületek, ahol végre-valahára megindulhat a toborzás.

A változatosság gyönyörködtet... A Spellforce-ban hat teljesen különböző népcsoportot idézhetünk meg a megfelelő emlékmű felhasználásával. A jó és a rossz oldalon egyaránt három nép várja az utasításainkat. Az elfek, az emberek és a törpök mindig is a jó ügyet szolgálják, a játék elején jobbára csak őket használhatjuk. A történet második felében azonban felbukkannak a rosszfiúk is (sötét elfek, trollok, orkok), ők most kivételesen a mi oldalunkon harcolnak. A peonok rúnaköveinek megszerzése mellett szükségünk lesz még az épületek és az egységek tervrajzaira is, ezek nélkül nem tudunk sem építkezni, sem toborozni. Minden fajnak más az erőssége, ezt kihasználva gyorsan áttörhetünk az ellenséges vonalakon. Az elfek például a távolsági fegyverek és a gyógyító mágia terén jeleskednek, érdemes erre rágyúrni. A törpék ugyan nem nyilaznak, de a közelharcra specializálódott harcosaik igen brutálisak.

Minden nemzet képes egyszer megidézni egy titánt, mely akár egyedül képes megvívni az ellenséges hadsereggel. Ezek a behemótok rendkívüli erővel bírnak, sok csapást képesek elviselni, de egy pályán csak egyszer idézhetők meg (ha később visszatérünk ide, akkor újra előhívhatjuk őket).





Még szerencse, hogy Noémi idejében kigyógyult az arachnofóbiájából...

The Griffon

Gyors és erős titán, a körülötte állók erőt merítenek bátorságából. Az elmére ható varázslatok ellen nagyon jó a védelme, de a fekete mágiával szemben nincs esélye. Tud ugyan repülni, de lovassal a hátán nem képes átkelni a magas hegyeken.





The Treeant

Lassú, de iszonyatos erővel harcoló titán. Soha nem futamodik meg a harcból, a vele egy csapatban harcoló egységek bátorságot merítenek látványából. A jégvarázslatokkal szemben ellenálló, a tűz viszont veszedelmes rá nézve.





The Rocksmith

Az élő kőtömb ugyan lassan jut el a csatába, de ott egész sereg kell, hogy legyőzzék. Erősíti a szövetségeseit, a bajtársai a puszta látványától új erőre kapnak. A mágiával szemben roppant ellenálló, egyedül a jégmágia képes megrepeszteni a testét borító kősziklát.





A háború alapja: a gazdaság. Egy ütőképes hadsereg felállítása és a megfelelő utánpótlás biztosítása bizony erős gazdaságot feltételez. A peonok hétféle nyersanyagot termelhetnek ki. Első hallásra ez persze kicsit soknak tűnik, de nem vészes a helyzet, ugyanis nem mindegyik nép képes minden nyersanyagot kitermelni. Az elfek az élelmen kívül csak kétfélét tudnak előállítani, a fát és a lenyát, ami nem más, mint a tavak partján termő mágikus növény. Abban az esetben, ha olyan elf egységet akarunk létrehozni, melyhez szükség van más nyersanyagra (mondjuk vasra) is, akkor bizony keresnünk kell egy törp vagy ember emlékművet, és ott megindítani az érckitermelést. A fa és a lenya mellett bányászhatunk még vasat, követ, holdkőzetet valamint ariát, ami tulajdonképpen mágikus erővel bíró víz. A nyersanyagok mellett szükségünk lesz élelemre is, ami ahhoz kell, hogy megnövelhessük a hadseregünk létszámát. Harcoló alakulatból egyszerre nyolcvan egységet irányíthatunk (ebben nincsenek benne a dolgozók, a hősök és a titánok). A nyersanyagok persze idővel elfogynak, de nem kell elkeseredni, idővel újratermelődnek, sőt bizonyos fajok megújuló nyersanyagokat is képesek előállítani (az elfek erdőt telepítenek, a törpök disznót tenyésztenek).

Ami tetszett, és ami nem... Nem lehet elmenni szó nélkül a Spellforce grafikája mellett, egy szavunk sem lehet ellene. A Krass motor a víz alatti szimulátorok után az RTS-ek birodalmában is bizonyított, méghozzá nem is akárhogy. A napszakok váltakozásának hatására a játék elképesztő árnyékokat hoz létre, a víz megjelenítése különösen szép (a halak kiugrálnak a felszínre), az erdő élőlényei (medvék, farkasok, őzek, bölények...) kóborolnak a fák között, egyszóval az egész világ él és pezseg. Az épületek és az egységek nagyon szépek, minden fajnak megvan a maga stílusa. Az elfek törékenyek és kecsesek, a trollok otrombák, az orkok disznószerűek, a sötét elfek komorak és titokzatosak. Egyedül a varázslatok megjelenítésével nem voltam kibékülve, sehol nem volt egy monumentális tűzlabda robbanás, az a néhány apró lángnyelv egyáltalán nem nyűgözött le. A pályák hatalmas méretének köszönhetően rendkívül sokat kellett mászkálni, ami meglehetősen időigényes elfoglaltságnak bizonyult. Szerencsére a játék útkereső algoritmusa jó vizsgázott, egyszer sem fordult elő, hogy beakadt volna valamelyik lényem egy tereptárgyba. Szerencsére voltak teleport kapuk és mágikus teleport kövek, mely segítségével le lehetett rövidíteni az utazást, de azért egy gyors hátasló sok időt megtakarított volna. Nem voltam kibékülve a varázslatrendszerrel sem igazán. A kereskedőktől ugyan rengeteg varázstekercset megvehettünk, de ezek 80-90%-át csak akkor tudtuk kipró-

„A Spellforce készítői szemrebbenés nélkül „kikölcsönözték“ a WarCraft, a Diablo és a Dungeon Siege legnépszerűbb elemeit...“







The Ragefire

Két hatalmas izzó baltájával alaposan megkeseríti az ellenfelek életét, ráadásul a puszta megjelenése is félelmet kelt az ellenfél szívében. Tűz ellen teljes immunitást élvez, a tündék jégmágiája azonban képes megfékezni haragját.



The Spiderbrood

Gyors és halálos - ez a félig pók, félig sötét tünde teremtmény már a látványával az őrületbe kergeti az ellenfeleit. Félelmetes karmai gond nélkül metszik le az ellenfél végtagjait. A sötét elfek mágia ellenállása rá is vonatkozik, egyedül a koncentrált tűz okozhat neki meglepetést.



The Cyclop

Ez a behemót iszonyatos mennyiségű sebzést képes túlélni, bunkója ellen még a legjobb páncél sem nyújt védelmet. Vastag bőre kiváló védelmet nyújt a tűz ellen, az elmére ható mágiákkal szemben azonban teljesen védtelen. Harci kiáltása félelmet kelt az ellenség sorai között.





bálni, ha magas szintű mágus karaktert fejlesztettünk (ugyanez igaz a jobb fegyverekre és páncélokra is: csak akkor használhatjuk ezeket, ha magas szinten specializálódtunk a megfelelő csoportra).

sel szerezhettük meg a játék legjobb páncélzatát).

Mesterséges intelligencia terén viszont a játéknak van mit fejlődnie, a vetélytársak ezen a téren bizony messze maguk mögött hagyták. Az unatkozó parasztoknak eszük ágában sem volt munkát keresni, inkább dologtalanul ácsorogtak. A legmegdöbbentőbb mégis az volt, hogy a főhős nyugodtan szemlélte a közelben dúló csatát, esze ágában sem volt két lépést tenni a harc kedvéért (amint megtámadták, ő is harcolni kezdett, de a társainak már nem segített).

Hiányoltan továbbá az egységek statisztikáit, egy rövidke jellemzésen kívül fogalmam sem volt, hogy az adott egység mennyit sebez, melyek a gyenge pontjai, mire kell nála odafigyelnünk. Kezdetben még arra gondoltam, hogy a legtöbb nyersanyagot igénylő harcos a legjobb, de a tapasztalat mást mutatott. A legjobban az elfek leptek meg: a törékenynek tűnő jégmágus - druida

„A hatfős kalandozó csapat egész hadsereggel felér, soha ne hagyjuk ezt a lehetőséget parlagon."

Nagyon meg voltam elégedve a fő- és mellékküldetések számával és összetettségével. A főszálon összesen 28 kemény küldetést kell teljesítenünk, míg a mellékküldetések száma több mint negyven. Igazán nem is a mennyiség, hanem a minőség fogott meg leginkább. Volt olyan mellékküldetés, melynek teljesítéséhez 13 különböző feladatot kellett megoldani (ezzel a küldetés-



kombó segítségével még az utolsó pályákat is könnyedén teljesítettem.

Óriási negatívum, hogy a többjátékos részt kizárólag a helyi hálózatokra és az internetre korlátozták. A skirmish mód teljes hiánya megengedhetetlen manapság, nem is értem, hogy maradhatott ki (bízzunk benne, hogy egy patch pótolja ezt a hiányosságot).

Végszó. A Spellforce ugyan eredeti ötletet alig mutat fel, de ettől függetlenül egészen szórakoztató tud lenni. Amennyiben nem nyúlunk a nehézségi szinthez, úgy a játék hosszú időre le fog kötni minket, és bizony lesz olyan pálya, amelyiket csak többszöri nekifutásra vagy bizonyos trükkök alkalmazásával tudunk csak teljesíteni. A Diablo és a WarCraft rajongói nem fognak csalatkozni az utóbbi évek egyik legjobb JoWood játékában.

Mocsy

Hivatalos csalás

A csalás szó ugyan kicsit erős megfogalmazás, de nem áll messze a valóságtól. Az ellenfél épületei csak akkor kezdik el termelni az ellenfeleket, ha aktiváljuk a saját emlékművünket. Érdemes előre kiiktatni néhány ellenséges tábort az emlékmű felélesztése nélkül, sokkal könnyebb dolgunk lesz a későbbiekben.

Az is jó módszer, ha az ellenséges épületek környékét megtisztítjuk a szörnyektől, majd az újratermelő pont környékét telerakjuk őrtornyokkal. Amint az ellenfél megjelenik, máris halott (időnként azért nem árt javítani a tornyok állagát). A leölt szörnyekért a főkarakter tapasztalati pontot kap (minél több ugyanolyan szörnyet ölünk meg, annál kevesebb tapasztalati pontot kapunk értük).

Abban az esetben, ha az ellenfél lerohanja az állásainkat, ne keseredjünk el, teleportáljunk el a pályáról, majd térjünk vissza. Igaz ugyan, hogy az összes épületünk eltűnik, de a támadók hadserege is megsemmisül. Építsük fel újra a bázist, majd az előző tapasztalatok birtokában támadjunk újra.

Pro: Hosszan tartó, élvezetes játékmenet, kiemelkedő grafikai megoldások, a jó és a rossz fajok együttes szerepeltetése

HANGULAT	22	25	GÉPIGÉNY: PIII 1000, 256 MB RAM, 2 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	
EREDETISÉG	03	10	ÖSSZESEN 80%
GRAFIKA	18	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: az ötletek 90%-t már láttuk más játékban, bizonyos helyeken amatőr hangalámondás, unalmas mászkálások

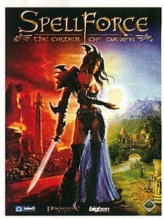
Szeretnél egyet a három eredeti Spellforce-ból?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

- Sorold fel milyen fajokkal lehetünk a Spellforceban?
- Melyik cégtol „kölcsönözte" a Spellforce a legtöbb ötletet?
- Milyen titánokat sorozhatunk be játék közben a seregünkbe?

A megoldásokat 2004. február 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210







Méghogy adjam vissza szilveszter után, hogyazajó...



Na tessék, Forge miatt megint kihűlt a fürdővizem!

ARMED & DANGEROUS

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Planet Moon Studios / LucasArts • **Web:** www.activision.com



- 6-8 óra játékidő, stílusos fegyverek, 22 pálya
- Pörgős akciójáték, remekül megrendezett animációkkal és tömény hülyeséggel

Aréna:

Giants: Citizen Kabuto 92%



Sacrifice 86%



MDK 2 85%



A Planet Moon Studios nem mondható nagyon termékeny fejlesztőcsapatnak, első játékukkal azonban bombaként robbantak be a köztudatba - ez volt a Giants: Citizen Kabuto. Az alkotók kreativitása fantasztikusan hangulatos és eredeti programot, valamint jó néhány „Év Játéka" címet eredményezett. Mivel a csapat a nagy siker után meglehetősen nagy csendbe burkolózott, csak remélni tudtuk, hogy nem a Giants lesz az utolsó nagy dobásuk.

A teája, uram. - Armed & Dangerous? Az meg kicsoda? - kérdeztem Mocsytól lesütött szemekkel (mindig szégyellem magam, amikor az épphogy megjelent játék címe annyit mond nekem, mint ha Flatline-nak nőket említenék:)).

- Hát, ő egy új LucasArts kalandjáték...

?!?! Egy jól képzett Gamer-kommandós ilyen esetben máris csapdát kezd szimatolni. Ha az Armed & Dangerous tényleg kalandjáték lenne, akkor én már azért is halott lennék, mert ki mertem ejteni a címét a számon (a cikk-megkaparintó egyenletben ilyenkor a Mocsy-faktor exponenciálisan növekvő mennyiségként jelentkezik, és akármilyen jó matekos is az ember, nem tudja leegyszerűsíteni), nemhogy még el is tudjam kunyerálni... A kétségeimet az is tovább fokozta, hogy némi kérdezősködés után sikerült kiderítenem, az A&D nem csak PC-re, hanem Dobozra is megjelent - kalandjáték elmélet elvetve.

DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Karaktergenerálás by Planet Moon. A Giants egyik legfőbb vonzereje a mesterien megalkotott karakterekben rejlett - nincs ez másként itt sem. A történetben egy Robin Hood-szerű tolvajbanda (tudjátok, gazdagoktól lopni, szegényeknek adni), a Lionhearts vezérét, Romant irányítjuk, aki mellesleg az egyetlen ember is a csapatban. A többiek: Q1-11 (röviden Q), egy harci robot, akit a tea szeretete öntudatra ébresztett(?); Jonesy, egy mocskos szájú skót vakond, foglalkozása szerint bányász; végül Rexus, aki egy sámli méretű és évente kétszer tisztálkodó, vak tudós-mágus (és mellesleg szembetűnően hasonlít a Giants Smartiesaira), az Erő használója. Ha mindez nem lenne elég, akkor ott van még a zsarnok Forge király fia, aki, hm, a Planet Moon talán legfurcsább teremtése: egy randa ogre nulla felé konvergáló intelligenciaszinttel. Flúgos bagázs, nem?

Hozz whiskyt és töltényt! Először is, aki megírja nekem, hogy az alcímben szereplő idézet melyik animációs filmből származik, az kap egy kis csemegét a hardveres szekrénykémből. Másodsorban pedig térjünk vissza az A&D-hez. Aki játszott a Giantsszel, annak a játékmenet nem lesz ismeretlen, bár az A&D az egyetlen irányítható szereplő miatt sajnos közel sem olyan változatos: Romannel lényegében mindenre lőni kell, ami mozog, és mindent felrobbantani, ami egy helyben áll. Ez így nagyon unalmasnak és monotonnak hangzik, de szerencsére a hangulat - főleg az átvezető animációké - képes kompenzálni a játékmenet hiányosságait. A „nézdahátam" stí-



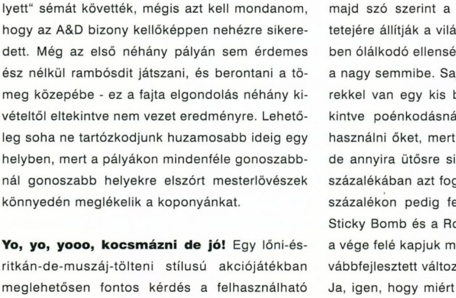




lusú lövöldözés annyira tömény, hogy az ember egy percet sem unatkozik, az akció mindig pereg, az ellenségek mennyisége nagyon jól (néha túlontúl jól) kiegyensúlyozza az AI gyengeségeit. A helyzet kissé paradox, mert, mint említettem, az AI nem áll a helyzet magaslatán (pl. a gépfegyverfészkekben és a nehézlövegekben ülő kutyusok csak addig eregetik felénk a nehézfémet, ameddig a látószögükben tartózkodunk, utána kedvünkre szekálhatjuk őket, mert a biztosnak vélt búvóhelyről nem akaródzik kimászniuk), és a programozók is a „mennyiséget a minőség helyett" sémát követték, mégis azt kell mondanom, hogy az A&D bizony kellőképpen nehézre sikeredett. Még az első néhány pályán sem érdemes ész nélkül rambósdit játszani, és berontani a tömeg közepébe - ez a fajta elgondolás néhány kivételtől eltekintve nem vezet eredményre. Lehetőleg soha ne tartózkodjunk huzamosabb ideig egy helyben, mert a pályákon mindenféle gonoszabbnál gonoszabb helyekre elszórt mesterlövészek könnyedén meglékelik a koponyánkat.

Yo, yo, yooo, kocsmázni de jó! Egy lőni-és-ritkán-de-muszáj-tölteni stílusú akciójátékban meglehetősen fontos kérdés a felhasználható fegyverek arzenálja. Lássuk csak. Vannak ugyebár a szokásos alaptípusok, mint a puska, az automata gépfegyver, a mesterlövészpuska, meg ilyenek. De és viszont. Látott-e már közületek valaki cápavetőt? Esetleg földgolyóbis-megfordítót? Hogy a hordozható fekete lyukról már ne is beszéljünk... Elsőre egészen megdöbbentő látvány, ahogy egy óriási cápa uszonya vándorol a föld felett (képzelhetitek, az alatta levő cápa mekkora), vagy amikor embereink egy fúró segítségével rögzítik magukat az anyaföldhöz, majd szó szerint a feje tetejére állítják a világot, minek hatására a közelben ólálkodó ellenségek egyszerűen lepotyognak a nagy semmibe. Sajnos ezekkel a kiváló fegyverekkel van egy kis bibi: kivételes esetektől eltekintve poénkodásnál többre nemigen érdemes használni őket, mert az alap gépfegyver annyira, de annyira ütősre sikeredett, hogy az esetek 90 százalékában azt fogjuk használni, a maradék 10 százalékon pedig fele-fele arányban osztozik a Sticky Bomb és a Rocket Launcher (bár ezt csak a vége felé kapjuk meg, azért jó móka, főleg a továbbfejlesztett változata).

Ja, igen, hogy miért is jó kocsmázni. Ad egy: az ember leihatja magát a sárga zöldig, végignézheti, ahogy a PPetit kidönti a tizenötödik pint isteni nedű, hasonlók. Ad kettő: a játékban ezeken a jól észrevehető helyeken lehet állást menteni, muníciót és fegyvereket magunkhoz venni, ápolónőt fogadni. Szerencsére a Planet Moon úgy ültette át a játékot PC-re, hogy a mentési lehetőség nem korlátozódik csak és kizárólag a fentebb említett italozó helyekre - bár, ha jobban belegondolok, így a PC-sek lehetőséget kaptak a „hit&run" taktika alkalmazására, ami egy jottányit azért könnyebbé teszi a dolgukat a konzolos változathoz képest.



Kátszínz, ahogy az angolok mondják. Az Felfegyverzett & Veszélyes egyik, ha nem a legnagyobb vonzereje a küldetések között megtekinthető átvezető animációk (gyk. kátszínz) forgatókönyve. Az egész egy nagy Monty Python-filmre emlékeztet, amelyikben mindenki megkapja a magáét. Mesterien elhintett Star Wars utalások, remek szinkronszínészek (nekem leginkább Jonesy „alakítása" tetszik, de minden szereplő egyéniség), és sajnos randa kivitelezés. Az egy dolog, hogy a játék motorjával van megvalósítva, ami nem garantál kifinomult animációt és a Weta Digitalt megszégyenítő CG jeleneteket, de akkor miért nem lehetett real-time-ban hagyni? Miért kellett felvenni, majd agyontömöríteni? HE, mélyen tisztelt Planet Moon?

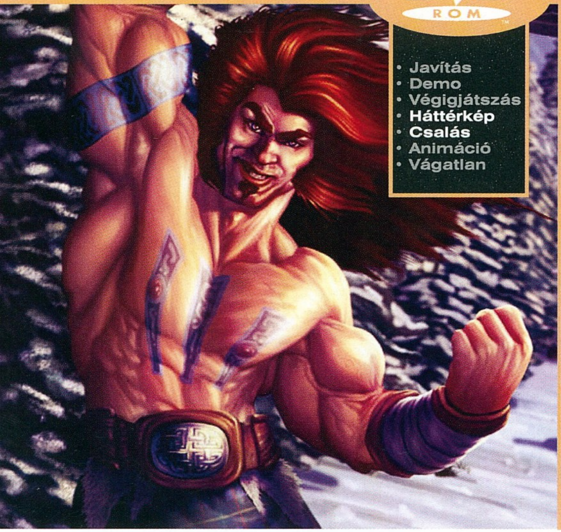
Egyik szemem vak, a másik meg üveg. Az Armed & Dangerous az utóbbi idők egyik legnagyszerűbb lövöldözős játéka a Giantsben már megszokott idióta humorral fűszerezve. Ugyan vannak hiányosságai és bosszantó hibái, de az egész, úgy egyben nézve nagyon össze van rakva, ezért bátran ajánlhatom minden, a stílust kedvelő játékosnak. Én megyek kísérletezni - kalciumporrá rágom a fogaimat...

Hunor

Pro: magával ragadó hangulat; extra fegyverek; átvezető animációk; kellően nehéz

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY PIII 1000,128 MB RAM, 4.3 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN 82%
GRAFIKA	16	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: néhol low-poly grafika; butuska AI; rövid játékidő



DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



Szerintem ezek az iksharok se mennek többet temetőbe piknikezni

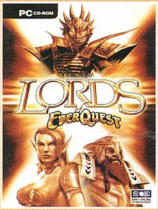


Ez most bunyó vagy tűzijáték?

LORDS OF EVERQUEST

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Sony Online Entertainment • **Fejlesztő:** Rapid Eye Entertainment • **Web:** www.lordsofeverquest.com



- **Három különálló hadjárat**
- **Everquest, RTS köntösben**

Aréna:

War of the Ring 72%



Warcraft 3 92%



WC3: The Frozen Throne 92%



Öt év hosszú idő, különösen, ha számítógépes játék élettartamáról van szó. Nem hiszem, hogy a híres-hírhedt EverQuesten kívül akadna másik program, mely képes lett volna ennyi ideig lekötni a nagyközönséget.
Természetesen ez az öt év nem mindenki számára volt csupa móka és kacagás, a készítők rengeteg energiát fordítottak az általuk megálmodott világ tökéletesítésére. A kalandozók visszajelzései és saját tapasztalataik alapján számtalanszor átdolgozták a játékrendszert, az alapokon kívül szinte mindent megváltoztattak.

Ennyi rókabőr nincs a világon... Ez ideig, ha jól számolom, mintegy hat kiegészítő látott napvilágot az alapjátékhoz, készültek konzolos átiratok, sőt palmtopokra is összedobtak két japán stílusú grafikával „megáldott" szerepjátékot. De a kapzsi kiadónak még ez sem volt elég, kihasználva a kalandozók Norrath univerzuma iránt érzett töretlen lelkesedését létrehozták WarCraft 3 klónjukat, mely - ki gondolná - cikkem témáját alkotja.

Természetesen a jó feldolgozásokkal nincs semmi baj, ha a játék elegendő élvezetet nyújt, hadd örüljenek neki a népek. De vajon esetünkben is ez a helyzet?

„Nem gondolod, ha egy bárd a kardján gitározik, miközben föl-le rohangál, és szörnyeket csapkod, komoly veszélynek teszi ki ujjai épségét? - Allakhazam"

A történetírás pókhálója. A program a gonosz hordák, az emberek és a tündék háborújának egyik jelentős állomását dolgozza fel, mikor a sötét elfek nekromantái megpróbálták megidézni Rallos Zeket, a háború istenét, hogy pusztulást és halált hozzon az elfajzott és lenézett népekre. A játék három hadjárata során mindegyik felsorolt faj szemszögéből megismerhetjük az eseményeket mind mélyebb betekintést nyerve a felszín alatt zajló intrikákba. Rendkívül érdekesnek találtam, hogy noha a hadvezérek ugyanazon a ponton csatlakoznak be az eseményekbe, végül mégis teljesen más útonmódon jutnak el a végkifejletig, és egészen más következtetést vonnak le belőle.

Ez komoly előny a Blizzard-szüleményhez képest, mert bár ők is izgalmas sztorit hoztak össze, a Rapid Eye-os fiúk sokkal jobban össze tudták kuszálni a szálakat, és mégis egységes egészet hoztak ki végeredményül.

Csaták forgataga. Akárcsak a WC3-ban, LoE-ben is akadnak különleges egységek, úgynevezett hősök. Mindegyik hadjárat az egyedi tulajdonságokkal rendelkező hadvezér kiválasztásával kezdődik. Azon kívül, hogy aurájuk javítja a közelükben harcoló egységek morálját, négy varázslat is rendelkezésükre áll, melyekkel kasztjuktól függően javíthatják harci képességeiket, gyógyíthatják társaikat, illetve sérüléseket okozhatnak ellenfeleiknek.



Egész szép sereg gyűlt itt össze



A sötét oldal harcosai nem kimondottan bizalomgerjesztő egyedek

Hasonló képességekkel a hétköznapi egységek is rendelkeznek, bár nekik csak egy-egy varázslatuk van. Szerencsére szükség esetén képesek maguktól bevetni ezeket - méghozzá egész jó hatékonysággal -, ráadásul, ahogy mind több harci tapasztalatra tesznek szert, szintet lépnek, melynek hatásaként életerejükkel együtt képességeiket tápláló mannájuk is növekszik.

De ha még ez sem elég, idővel lehetővé válik, hogy hatodik szintet elért embereid közül kettőt lovaggá üss, miáltal jelentősen megnöveled a hatalmukat. Ekkor a hadvezérhez hasonlóan ők is szert tesznek valamiféle aurára, és kapnak még egy képességet, melyet viszont csak parancsra használnak, ha úgy hozza a szükség. Természetesen támadásaik ereje is egyre növekszik, mígnem a maximális húszas szintet elérve valóságos gyilkoló géppé válnak.

Sajnos ezek a kiváltságok valamelyest felborítják a játék egyensúlyát, a legtöbb pálya végigjátszható a három hős és esetleg egy-két fontosabbnak ítélt csapattag segítségével. Én nem is igen szorgalmaztam az egységek gyártását, maximalista őrült lévén öt emberrel csörtettem egyre előrébb, hisz csak így tudtam garantálni a lehető leggyorsabb fejlődést kedvenceim számára.

Szintén a kis csapatok használata mellett szól a tény, hogy mindegyik küldetés után ki kell választani, kiket kívánsz magaddal vinni a következő részbe. Pályánként egyre több és több pontot kapsz, melyeket kedved szerint „vásárolhatsz el". A hadvezér és lovagjai automatikusan továbbjutnak, értük nem kell külön fizetni, ám a többiek kaszttól és szinttől függően más és más „árfolyamon" mozognak. Ezért kicsit oda kell figyelni, nehogy túltápoljuk a fontos embereinket, és valamelyik tapasztalatnövekedésből adódó heveny áremelkedés következtében hátra maradjon.

„Kit érdekel, hogy elromlott a légkondi? Némelyikünk már huszonnégy órája nem EverQuestezett! - Allakhazam"

A klónok támadása. A fenti sajátosságoktól eltekintve a játék akár egy az egyben lehetne a WarCraft 3 kiegészítője. Bár a Lords of EverQuest saját motort használ, a kinézet terén is megdöbbentő egyezőségeket lehet felfedezni - még a kijelölt egységek felnagyított, animáló arcképe is megtalálható a játéktér bal alsó sarkában (illetve ott, ahová a játékos mozgatni kívánja, mivel bármely ablak tetszés szerint áthelyezhető).

Az irányítás is csupán apróságokban tér el a megszokottól, aki játszott már valaha valós idejű stratégiai játékot, pillanatok alatt kiismerheti. Annyiban talán szerencsébb a kezelés a WC3-hoz képest, hogy a LoE-ben mindegyik egység több csapatnak lehet tagja, így könnyebb a különféle felállások között váltogatni.

A program másik nagy előnye vetélytársával szemben, hogy különféle hősöket választva más és más nehézségi szinten játszhatjuk végig a hadjáratokat. Ebben önmagában még semmi különös sincs, ám mikor próbaképpen közepes után nehéz fokozattal is megpróbálkoztam, legnagyobb meglepetésemre nem csupán a kihívásban tapasztaltam különbséget, de egyes küldetések is eltértek a már megismerttől.

Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a játék befejezése után sem kell rögtön a szekrény mélyére süllyeszteni a programot, végre van értelme az újrajátszásnak.

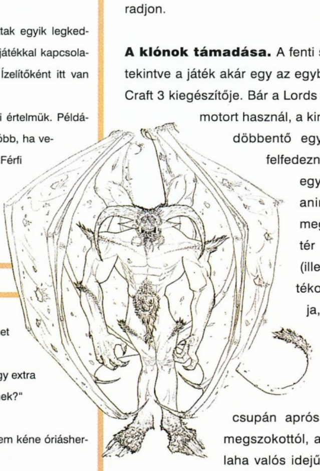
Természetesen a többjátékos mód is lehet ösztönző erő. Bár én személy szerint nem vagyok ennek híve, szóló tapasztalataim alapján el bírom képzelni, hogy van olyan élvezetes, mint bármely más játéké.

Ha az eddig leírtak után még mindig maradtak olyanok, akik kétségbe vonják a Lords of EverQuest létjogosultságát, azoknak csak annyit üzenek, ne féljenek kipróbálni a játékot, van az olyan jó, mint a Blizzardék remeke.

Bird

Allakhazam az EverQuest-megszállottak egyik legkedveltebb honlapja. Itt naponta lehet a játékkal kapcsolatos elmés megszólalásokat olvasni. Ízelítőként itt van egy a kedvenceim közül:

„A karizmanövelő tárgyaknak semmi értelmük. Például okáért mitől leszel annyival vonzóbb, ha veszettpatkány-bőr maszkot viselsz? ... Férfi a bárban: „Hello, bébi". Nő: „Óóóóó, csak nem egy valódi veszettpatkány-bőr maszk az, amit viselsz? Olyan szexi vagy!" Eh!"



Még pár gyöngyszem a békaembereket bevezető küldetéslemez idejéből:

„Nem kaphatnának a békaemberek egy extra nyelv-támadást, ha rovarokkal küzdenek?"

„A békák hol viselik a gyűrűiket?"

„Ha megcsókolsz egy békaembert, nem kéne óriáshercegge változnia?"

Pro: Ügyes Warcraft klón, a történet Everquest világából való

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 000,128 MB RAM, 00 GB HDD,

ÖSSZESEN 81%

Kontra: Igazából semmi különös





A rég látott, bukott hősünk kissé fagyos...

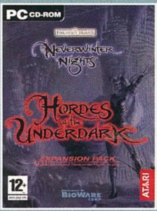


A pókhölgy fészkében mágia nélkül kell boldogulnunk.

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

INFOBOX

Kategória: RPG • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** BioWare • **Web:** nwn.bioware.com



- **emelt szinthatár (40)**
- **6 új kiemelt kaszt**
- **alapprogram szükséges!**
- **40 új varázslat, 50 új képesség**

Aréna:

NwN:Shadows of Undrentide 82%



BG II: Throne of Bhaal 93%



Icewind D.: Heart of Winter 76%



Az Arany Mezőktől nyugatra, a Dessarin folyó torkolatánál terül el Vízmély, az Elfeledett Birodalmak egyik legismertebb városa. Ám a Nagyszerű Város komoly gondban van, mert az alatta meghúzódó földalatti település kaotikus őrülete előtörni készül, és egy hatalomra vágyó sötét elf hölgy miatt megkezdődött a gonosz teremtményeinek ostroma. Ki más vehetné fel velük a versenyt, mint az a kalandozó, ki nem is olyan régen tetteivel már bevéste a nevét az emberek szívébe...

DVD ROM

- **Javítás**
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Minden kezdet nehéz. Végre! - kiálthatnánk fel, amint megkezdjük kalandjainkat egy helyi fogadóban. Hiszen örülhetünk, végre folytathatjuk dédelgetett karakterünkkel a kalandozást, s nem új, 1-es szintű fickóval kell újra küszködni, és itt lesznek már jól ismert társaink is, akik közül akár ketten (!) velünk tartanak, ha kell. Ám a kezdeti lelkesedésbe azonnal üröm vegyül: minden holminkat ellopják, így a fogadós lánya által felajánlott cuccokkal leszünk kénytelenek elindulni. Szerencsére viszonylag hamar megfelelő felszerelésre tehetünk szert, amire nagy szükségünk is lesz, hiszen míg mi negyvenes szintig fejlődhetünk, az ellenünk ténykedő erők sorai közt akár hatvanas-szintű szörnyekkel is találkozhatunk. Így aztán nem is vághatunk a kalandokba, míg karakterünk el nem éri a 15-ös szintet, ezt meg is kapjuk „ajándékba" (Semmi pánik, a szintlépések részleteit meghatározhatjuk!).

A BioWare kitett magáért... ...és igazán felpörgette a másfél éves Neverwinter Nightsban rejlő lehetőségeket.

A Hordes of the Underdark egyik legfontosabb újítása a már említett fejlődési lehetőség, de a program emellett számos érdemi újdonsággal és változással örvendezteti meg a játékosokat. Karaktereink hat új kiemelt kaszt közül választhatnak, így képességeik függvényében már választhatják a következőket is: shifter, champion of Torm, dwarven defender (LaWMan örülhet!), pale master, red dragon discipline, weapon master (lám, a lore master még mindig hiányzik...).

Ezzel szorosan összefügg, és szintén komoly változást jelent az ötven új képesség megjelenése (kapcsolódva az emelt maximális szinthez), valamint érdekes színfolt a mesterségek lehetősége (pl. varázspálca-, páncél- vagy fegyverkészítés).

A fegyverek kínálata mindössze két típussal bővült (korbács, törpe harci fejszék), de ez nem fog feltűnni a megszerezhető gazdag választék mellett, nem is szólva arról, hogy a kovácsmester jó pénzért nagyszerű tulajdonságokkal ruházhatja fel kedvenc támadóeszközünket. Ezzel kapcsolatban azért érdemes tudni, hogy pl. ha a +5-ös kardunkat vele magasabb szintre emeltetjük (max. +10), az bizonyos szörnyek esetében nem ér annyit, mint egy pl. a +7-es kardok (hiszen pl. Bebilith tanyáján minden mágia erejét veszti, így a fegyver alapsebzése számít, az utólagos „turbó" nem).

A program grafikája nem sokat változott, bár valószínűleg a varázslók ruhatárának látványos és végre igényes megjelenítése sokak számára örömet okoz, és talán néhányan az új kamera-beállításokat is használják majd, de napjainkban ezek egyike sem eget



Vixthra kincseit öröm lesz felszedegetni.

Valsharess, talán lehettünk volna barátok is!

rengető változás. OK, elismerem, a motor már másfél éves, és láttam már szebbet is, de ettől függetlenül az én játékélményemet ez egy icipicit sem befolyásolta, nekem a NWN még mindig csodaszép (és a sötételfek kultúrájához tartozó elemek most különösen jót tesznek a hangulatnak).

Jajj, el ne felejtsem megemlíteni, hogy az alkotókedvű, és közvetve az elkészült modulokat kipróbáló játékosok is minden bizonnyal örömmel fogadják a szerkesztő program rengeteg újítását is! Remélem, valaki hamarosan elkészíti a sötételfek nagyvárosait, és tervez néhány kalandot e különleges helyszínekre is!



„Pozíció: a drow világban nincs ennél fontosabb szó. Ez a vallásuk parancsa, a szív szüntelen, sürgető vágya. Az ambíció felülkerekedik a józan észen, a könyörületet a sárba tiporják, és mindezt Lloth, a Pókkirálynő nevében." Drizzt Do'Urden

A szálak összefutnak. A HotU talán legnagyobb erőssége maga a történet, mely igazán érdekfeszítő, fordulatokban gazdag és változatos. A puzzle feladványok némelyike igen egyszerű, míg mások bizony komolyabb fejtörést (vagy telefonos segítséget :D) igényelnek. Az, hogy a főszál mellett mely mellékküldetéseket teljesítjük, befolyásolja a fejleményeket, és az események összefűzésében érdekes kombinációkat érhetünk el, így a program sokszor újrajátszható. Ezt az értéket tovább emeli, hogy amint említettem, immáron két csatlóst is magunkkal vihetünk (köztük felbukkannak régi ismerősök, barátok, sőt ellenségek is!), és a felújított AI-nak köszönhetően e karakterek végre életre kelnek, beszélgetnek, vitatkoznak stb. Különösen szórakoztató társ Deekin, aki amellett, hogy 15. szintű bárd, a vörös sárkány diszciplína útján is elindul, ezért hacsak nem térítjük le erről az irányról, hamarosan szárnyakat „növeszt", majd tüzet köpköd. A kobold dalnok hasznos barát és vidám fickó, aki ráadásul a történetírás gondjait is a nyakába veszi, mindenbe belekotyog, aggódik értünk, és cserfel társunkkal - olykor végtelenül mulatságos, máskor halálosan komoly.

Az ínyencek Aribeth társaságának is örülhetnek, bár őt kicsit nehezebb lesz meggyőzni a túlvilágon, hogy tartson velünk... S ha már a múlt szálainál tartunk, ne felejtsem el Grimnaw-t sem, aki régen köpönyegforgató volt, most azonban nyíltan életünkre tör, és bizony nekem életem egyik legnehezebb csatájának emlékét véste a szívembe... Ha már a csatáknál tartunk, a HotU minden komolyabb ütközete különleges élmény. Figyelnünk kell ellenfeleink gyenge pontjaira és a környezet apró részleteire is (!), ami segíthet bennünket a győzelemben. A Valsharess-szel vívott küzdelem valami fantasztikus, az ostromban meghatározhatjuk szövetségeseink (seregünk egyes szárnyainak) elhelyezkedését, és ahogy ellenségeink betörnek a látnok templomához, úgy kell változtatnunk taktikánkat, bár ekkor még nem sejtjük, minden út a biztos halálba vezet...

Összegzésként mit is mondhatnék?! Igaz, a program még mindig nem dönti le a Baldur's Gate 2-t a trónjáról, de már megközelíti a szerepjátékok trónjának birtokosát. Így azok, akik számára a Floodgate által fejlesztett Shadows of Undrentide csalódást okozott, most ne ódzkodjanak, ígérem, nem fognak csalódni. Sőt. A Hordes of the Underdark olyannyira rabul ejtőre sikeredett, hogy kalandozó legyen a talpán, ki bevégzetlen küldetéseivel nyugodtan álomra tudja majd hajtani a fejét (vagy kibírja két-három napig, étlen-szomjan-álmatlanul, míg végigjátssza).

A végére egy jó tanács, kivételesen érdemes harácsolni, és minden pénzt összegyűjteni, mert a végjátékban akár egy millióra is szükség lehet!

Lily

Jeremy Soule

A kiegészítő zenéjének elkészítését, akárcsak az alapprogramét, ismét Jeremy Soulra bízták. A neves filmzeneszerzőt mi játékosok például a The Elder Scrolls 3: Morrowindból, vagy a Harry Potter and the Chamber of Secretsből ismerhetjük.

Jeremy Soule jelenleg a Londoni Filharmonikusokkal karöltve az Electronic Arts Harry Potter and the Prisoner of Azkabanjához készíti a zenei anyagot.





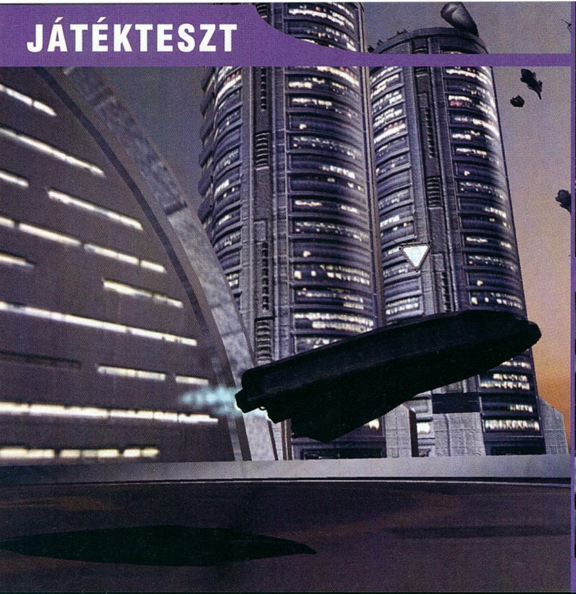
Pro: Magával ragadó történet. Jelent?s, érdemi újítások. Életre kelt csatlósok. Újrajátszhatóság.

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 800,128 MB RAM, 1.5 GB HDD,

ÖSSZESEN 86%

Kontra: Apró bugok, jórészt változatlan grafika





A szabadon konfigurálható kép a képben rendszer



Dokkolás után kereshetünk egy jó parkolóhelyet

X2 - THE THREAT

INFOBOX

Kategória: kereskedős űrszimulátor • **Kiadó:** Enlight Software • **Fejlesztő:** EGOSoft • **Web:** www.enlight.com



- Több repülhető űrhajótípus
- Gyönyörű grafika és kellemes zenei aláfestés
- Hosszú távon unalmas játékmenet

Aréna:

X Beyond the Frontier 77%



Elite 99%



Freelancer 89%



Az űrhajós-lövöldözős játékok talán a legrégebbi stílust képviselik a számítógépes játékok palettáján. A Space Invaders, az Elite, a Battlecruiser, a Freelancer és az összes többi hasonló program alapötlete, hogy a játékos felcsatolja a lézerfegyverét, bepattan a kedvenc csillagvadászába, és halomra lövi a gonosz idegeneket, akik megpróbálják rátenni a koszos mancsukat az univerzumra - vagy legalábbis arra a részére, ahol mi, emberek élünk.
A komolyabb játékok, mint például a már említett Elite a harcok közötti szünetben felkínálja a lehetőséget, hogy kereskedjünk a különböző bolygórendszerekben, a hasznot pedig fejlettebb fegyverekre, pajzsokra költsük, amelyek segítségével még jobb hatásfokkal irthatjuk a csápos lényeket. Ilyen űrhajós-lövöldözős-kereskedős kategóriába sorolható az Egosoft legújabb játéka is, az X2 - The Threat.

Az X2 előtt természetesen volt X1 is, a 2000-ben megjelent X: Beyond The Frontier és folytatása, az X-tension a maguk nemében páratlan programok voltak: gyönyörű grafika, hangulatos zene és hosszú sztori. Két nagy hibájuk volt azonban: a játékosnak egyetlen hajóval kellett bejárnia az univerzumot, illetve hosszú távon unalmassá vált a kereskedelmen és harcon alapuló játékmenet. Az X2 a két negatívumból egyet sikeresen orvosolt, az új részben akár már saját flottánk is lehet, amellyel kedvünkre bebarangolhatjuk az univerzumot, az űrhajós kereskedelmi rész viszont sajnos még mindig ugyanolyan álmosító, mint volt.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Kereskedelem, navigáció és építkezés. A kereskedelem a bejárható világűr különböző szektorai között történik, ha valaki már játszott hasonló játékkal, hamar ráérez majd az ízére. A hatalmas gyárakban vásárolhatunk például energiacellákat, majd jó pénzért továbbadhatunk rajtuk egy másik szektorban, ahol a visszaútra fagyasztott hússal tölthetjük fel az űrhajónk rakterét. Az így nyert pénzt aztán befektethetjük a hajónk tuningolásába, vagy akár teljesen új űrhajót is vásárolhatunk a profitból.

A különböző szektorok között a hiperkapuk segítségével közlekedhetünk, azokon belül pedig vagy manuálisan vezetjük a hajónkat az űrállomásig, majd be a dokkoló kapun át a parkolóhelyig, vagy rábízzuk ezt a meglehetősen unalmas feladatot az autopilótára. Elsőre nagyon tetszett, hogy az űrhajónkat a bázisok belsejében is irányíthatjuk, de a tizedik dokkolás után már inkább rábíztam az automatikára.

A hajónk automatikus irányítását, a kommunikációt és a kereskedelem lebonyolítását a játék menürendszerén keresztül intézhetjük. Sajnos ez a menü a játék leggyengébb és legfrusztrálóbb része. A navigáció a menüpontok között nehézkes, az információk felosztása pedig olyan kaotikus, hogy né-



Játék közben folyamatosan kapjuk a tippeket a segít?kész kollégáktól.

ha fél percig is keresgélni kell, hogy megtaláljuk a számunkra fontos adatokat. A küzdelem a menüvel nagyon hamar elveszi az ember kedvét a játéktól, egyik legjobb példa erre a küldetések előtti eligazítás újrajátszása: a teljes, akár percekig tartó litániát nem lehet sem megszakítani, sem átugrani, ha kell, ha nem, az elejétől vagyunk kénytelenek végighallgatni. Ennél már csak az a rosszabb, hogy a szükséges navigációs ugrásokat és a fontosabb űrkikötőket érdemes kijegyzetelni, mert ezeket nem kapjuk meg kivonatosan, és ha elfelejtjük, hogy pontosan melyik bázison is vár minket a főnökasszony lánya, hallgathatjuk újra az eligazító szöveget az elejétől.

„Az űrhajók, a bázisok, a fény és árnyék effektek, a különböző villódzó ködök, a bolygók és a csillagok mind-mind nagyon jól néznek ki, az eddigi legszebb, amit ilyen játékban láttam.”

A harcos kedvű játékosoknak természetesen nem kell a kereskedelemmel bajlódniuk, hiszen szép summát lehet keresni a kalózkodással, vagy akár a rendőrségi munkákkal is. Akik viszont tényleg sok pénzt akarnak összegyűjteni, építsenek fel egy jól menő vállalkozást saját gyárakkal és bázisokkal. A különböző állomások között még automatikus szállítójáratokat is indíthatunk, amelyek hozzák-viszik a nyersanyagot és a késztermékét.

„...az új részben akár már saját flottánk is lehet, amivel kedvünkre bebarangolhatunk az univerzumot.”

Az űrhajók. Mint azt a bevezetőben már említettem az X2-ben több különböző hajóval járhatjuk a világűrt, és a típusok között van vadászgép, luxus személyszállító és persze hatalmas teherhajó is. A választékból mindenki megtalálhatja a vérmérsékletének és az aktuális feladatnak legjobban megfelelő típust. Amennyiben több hajóval is rendelkezünk, a nagyobb teherszállítókhoz rendelhetünk például vadászkíséretet, vagy kiadhatjuk a parancsot, hogy automatikusan kereskedjen két rendszer között.

Habár minden űrjármű saját pilótakabinnal rendelkezik, a különböző rendszerek kezelése minden gépen ugyanúgy működik. Érdekes újítás a kép-képben rendszer, amelynek a segítségével a pilótakabinban ülve láthatjuk a körülöttünk zajló eseményeket, hajókat.

Az űrhajókra szerelhető fegyverek az ilyen játékokban megszokott lézerágyú-rakéta kombinációban sajnos ki is merülnek. A típusválaszték ugyan bőséges, de ezek igazából csak az erősségükben különböznek. A nagyobb hajók több önvédelmi lézertoronnyal is rendelkezhetnek, amelyeket akár személyesen is irányíthatunk, bár ember legyen a talpán, aki képes eltalálni egy vadul cikázó kalózhajót. Jobban jár az, aki hagyja, hogy a lövegtornyok automatikus védelmi módban működjenek.



A főmenü - ez még nem is tűnik bonyolultnak, de beljebb haladva könnyen elveszhetünk a sok opció között.

Harc és mesterséges intelligencia. Ha már a fegyverek szóba kerültek, térjünk át a harcra, amely a kereskedelem mellett az egyik legfontosabb jellemzője az ilyen és ehhez hasonló űrhajós játékoknak. A küldetések során előbb-utóbb kénytelenek leszünk felvenni a kesztyűt, és elfutás helyett harcolni a kalózokkal és egyéb gonosz teremtményekkel, akik az életünkre törnek. A harc nem kimondottan nehéz, főleg, hogy az ellenséges gépek mesterséges intelligenciája bizony nem haladja meg egy akváriumi guppi szintjét sem: a támadó gépek nem taktikáznak, nem fedezik egymást, hanem teljes gázzal és tűzerővel támadnak ránk minden irányból. A legtöbb kárt azonban nem a lézerek és a rakéták okozzák, hanem az ütközések - egy átlagos csata alatt 1-2 hajót tudtam csak lézerrel elintézni, a maradék 3-4 egyszerűen nekem jött és felrobbant.

Grafika és hangok. A grafikát egyetlen szóval lehet csak jellemezni: gyönyörű. Az űrhajók, a bázisok, a fény- és árnyékeffektusok, a különböző villódzó ködök, a bolygók és a csillagok mind-mind nagyon jól néznek ki, az eddigi legszebb, amit ilyen játékban láttam. Szerencsére a gépigénye sem túl magas, a mai átlagos konfigurációkon tökéletesen, akadozásmentesen elfut.

A hangok a szokásos sémát követik, habár a világűr vákuumában nem hallhatnánk a lézerek sivítását, a robbanásokat és a hajtóművek moraját, az ilyen játékokban nyugodtan eltekinthetünk a fizika törvényeitől.

Zeneileg viszont az X2 ugyanolyan jó, mint az előző részek. A folyamatosan hallható audio aláfestés tökéletesen megteremti a sci-fi hangulatot. Külön zenét kaptak a harcok és a dokkolás is. Az összes zeneszám szépen belesimul a háttérbe, még hosszú távon sem lesz idegesítő vagy zavaró.

Végeredményben az X2 - The Threat kellemes kis játék, amellyel a Freelancer-rajongók tökéletesen meg lesznek elégedve. Az Egosoft új programja már nagyon közel került ahhoz, hogy a régi jó Elite helyébe lépjen, de pár apróság sajnos nagyon lerontotta az összképet. A nehézkes kezelés, az unalomba fulladó játékmenet és a meglehetősen ostoba mesterséges intelligencia sajnos elveszi kedvét az átlagos játékosoknak, így csak a rajongóknak és a megszállott űrszimulátorosoknak lesz elegendő lelkierejük, hogy végigverekedjék magukat a X2-n, ők viszont biztos nem fognak csalódni benne.

neuro

Pro: Nyomokban feltűnik az Elite életérzés

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 000,128 MB RAM, 00 GB HDD,

ÖSSZESEN
76%

Kontra: otromba MI, unalomba fulladó történet, nehézkes irányítás

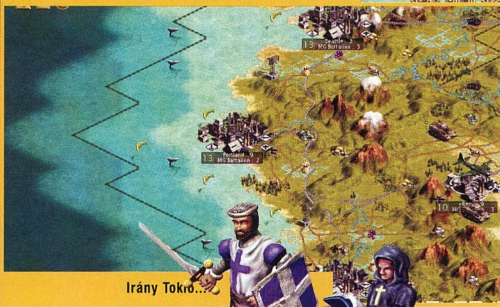


DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



A francia seregek itt még hazai földön állomásoznak



Irány Tokió...





CIVILIZATION III: CONQUESTS

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Firaxis • **Web:** www.civilization3.com

INFOBOX



- **Hét új nemzet megjelenése**
- **Kilenc mesterien megkomponált scenario**
- **Számtalan újítás az alapjátékhoz képest**

Aréna:

PG3: Scroched Earth 67%



Civ. III: Play the World 65%



Civ. II: Test of Time 66%



A valós idejű stratégiai játékok térhódításával a klasszikus körökre osztott „csontstratégiák" egyre inkább háttérbe szorultak. Az utóbbi három évben szinte nem is jelent meg hasonló kategóriájú. A szomorú tendencia alól egyedül a Sid Meier nevével fémjelzett Civilization sorozat a kivétel, 2001-ben debütált a harmadik résszel, mely azóta is a legjobbnak számít ebben a műfajban.

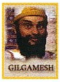
Az alapjáték egyetlen hibája az volt, hogy teljesen kiszedték belőle a többjátékos részt. A rajongókat persze ez egyáltalán nem zavarta, hittek a Firaxis ígéreteiben, miszerint hamarosan orvosolják ezt a hiányosságot. Egy évvel a megjelenés után tényleg elkészült a többjátékos részt támogató kiegészítő (Play the World), de a silány kivitelezés, a rengeteg hiba szinte játszhatatlanná tette ezt a remek játékot az interneten keresztül. A rengeteg negatív kritika azonban megtette a hatását, a Firaxis összekapta magát, folyamatosan nyomta ki a patch-eket, melyek végre elfogadhatóvá tették a többjátékos részt. Mindenképpen szerették volna kiköszörülni a Civilization III nevén esett csorbát, ezért teljes erővel nekiláttak a második kiegészítő összerakásának. Az Atari marketinggépezete mozgásba lendült, a weboldalukon szinte hetente jelentek meg újabb infók, melyek még jobban felcsigázták a játékosok érdeklődését.

Make war, not love :). Az emberiség történelmét végignézve bizony láthatjuk, hogy elődeink kedvenc elfoglaltsága a háborúskodás volt, nem a fehérszemélyek hajkurászása. Bizony gondban lennénk, ha olyan évszázadot kellene mondanunk, ahol egyetlen egy háború sem pusztított a Földön. Aki ismeri a Civilization sorozatot, az jól tudja, hogy e játék esetében nem beszélhetünk összefüggő hadjáratokról, a programban inkább a különálló küldetések kaptak főszerepet. Kilenc mesterien megkomponált forgatókönyv közül választhatunk, ez alkotja a kiegészítő gerincét. Minden küldetésben valami egyedi célt kell elérnünk (attól függően, hogy melyik népet választottuk). Lesz olyan küldetés, amelyikben nekünk kell felépítenünk a birodalmunkat az alapoktól, de lesz olyan is, amelyben kezdéskor minden fel van építve. A kilenc „Hódításban" egyaránt megtaláljuk a Római Birodalom felemelkedését és bukását bemutató küldetéseket, a napóleoni háborúk legizgalmasabb időszakait, a második világháború csendes-óceáni hadszínterét.

Újdonság hegyek. A Conquestben elméletileg hét új nemzet kapott helyet, de mivel ez a kiegészítő tartalmazza a Play the World összes újdonságát, ezért az új nációk száma rögtön 15-re emelkedett. Ehhez vegyük még hozzá az alapjáték 16 törzsét, és máris 31 különböző népcsoportnál tartunk egy játékban. Minden új nemzet megkapta a maga különleges egységét, sőt a régiek is bővültek néhány eddig nem ismert karakterrel. Az új kormányzási módszerek közül a legfurcsább a fasizmus bevezetése, bár ha elfogadtuk a kommunizmust, akkor szavunk sem lehet. Öt új csodát is kaptunk, de bizonyos változások (fő-



Új törzsek



Sumérok. A történészek szerint ez volt az első civilizáció. A Kis-Ázsiából származó népcsoport a Tigris és az Eufrátesz folyók völgyében telepedett meg, itt hozták létre virágzó civilizációjukat. Feltörték a földeket (ők találták fel az ekét és a kereket), lecsapolták a mocsarakat, a saját igényeikhez igazították a környezetet. Nekik köszönhetjük a 24 órából álló napokat, a hatvan perces órát és a 360 fokból álló kört. Különleges egységük az enkidu harcos, ez a kor legjobb védelmi egysége.



Bizánciak. A bizánci birodalom megalapítása (más néven Kelet-Római Birodalom) Konstantin császár nevéhez fűződik, az ő uralkodása idején helyezték át a birodalom székhelyét Rómából Konstantinápolyba. Különleges egységük a dromon, a görögtűzzel felszerelt hadi gálya, mely segítségével számos győzelmet arattak az arab és a barbár kalózok felett.



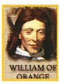
Hittitek. Meglehetősen kevés feljegyzés maradt fenn erről a népcsoportról, pedig a bronzkorban még Egyiptommal és Babilonnal is képesek voltak rivalizálni. A történészek szerint a Kaukázus vidékéről érkezett népcsoport volt az első, mely képes volt elsajátítani a vas megművelésének tudományát. Különleges egységük a háromemberes harci szekér, mely egyaránt jól alkalmazható támadásban és védekezésben.



Inkák. A XV. században Dél-Amerika nagy részét az inka birodalom tartja uralma alatt. A történészek szerint az övék volt a kor egyik legjobban szervezett hadserege. Bámulatosan rövid idő alatt (alig 100 év) foglalták el a birodalom nagy részét (a mai Ecuadortól egészen Argentínáig). Az aranykor a hírhedt konkvisztádor, Pizzaro megjelenésével ért véget 1532-ben. Különleges egységük a Chasqui Scout, mely felderítő és harcos egyben, ráadásul igen gyors.



Maják. A mai Honduras, Guatemala és Yucatán félsziget területén hozták létre virágzó birodalmukat időszámításunk után 300-ra. Erre az időszakra tehetők az uralkodók hatalmát biztosító rituális emberáldozatok. A lépcsős piramisok tetején kialakított oltárokon először kivéreztették, majd kitépték a szívét az áldozatoknak. Az aranykor egészen 850-ig tartott, a birodalom ekkor kezdett el hanyatlani. A virágzó városokból eltűntek a lakók, a házakat szép lassan visszahódította a dzsungel. Különleges egységük a gerelyhajító, aki képes rabszolgává tenni a legyőzött ellenséget.



Hollandok. A felfedezések korának egyik legkiemelkedőbb nemzete. Elévülhetetlen érdemeket szerzett a délkelet-ázsiai (Holland Kelet-India) gyarmatok kizsákmányolásában és az ottani kincsek (drágakövek, fűszerek, arany, selyem stb.) Európába hurcolásában. A XVI. században gazdasági befolyásá olyan nagyhatalmakkal vetekedett, mint például Spanyolország, Anglia vagy Franciaország. Különleges erősségük a svájci zsoldos, ez a kor legjobb védekező egysége.



Portugálok. A portugál állam kialakulása a XII. századra vezethető vissza, ekkor még a kasztíliai királyság egy provinciája volt. Egy sikeres, mórok ellen vívott csata után azonban a kijelölt kormányzó kikiáltotta Portugália függetlenségét, és az elkövetkezendő évtizedekben sikeresen megvédte azt. Leghíresebb felfedezői (Diaz, Vasco De Gama) a Föld legtávolabbi pontjaira eljutottak (Brazília, India). Különleges egységük a karavel, mely kiváló a partközeli hajózásra, de a nyílt óceánon már nem biztonságos.



ként pozitív irányba) a régi csodák esetében is életbe léptek.

Végítélet. A Civilization rajongóknak kötelező darab, a Conquest nagyon megéri az árát. A telepítéshez ugyan szükség lesz az alapjátékra, de a Play the World kiegészítőre már nem. Rengeteg újdonság lett belezsúfolva, a 31 különböző nemzet, a stabil többjátékos rész a különböző játékmódok hosszú időre lekötik a stílus rajongóit. Engem meggyőzött.

Mocsy

Pro: Rengeteg játszható népcsoport, hosszantartó, gondolkodást igénylő játékmenet

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 400, 128 MB RAM, 800 MB HDD, Civ III.

ÖSSZESEN
80%

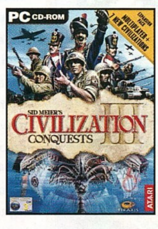
Kontra: Csapnivaló bevezető animáció, a játék grafikája évekkel ezelőtt elavult

Szeretnél egyet a három eredeti Conquests-ból?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból
(a Conquests kiegészítő, a futtatásához kell az eredeti Civilization III!)

- Sorold fel az ókor hét csodáját!
- Melyik az az építészeti remekmű, mely a Holdról is látható?
- Mikor fedezte fel az Újvilágot Kolombusz?

A megoldásokat 2004. február 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:
Gamer Magazin
szerkesztősége, 1300,
Budapest 3., Pf.: 210





Pro: álomszeru hangulat, érdekes történet, egyszerű kezelés

HANGULAT	13	25
JÁTSZHATÓSÁG	12	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
61%

Kontra: Nincs beleszólás a történésekbe, frusztráló feladatok



Hogy tetszik az új gondolám? Napfénytetős antigravitációs modell

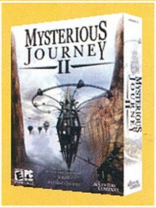


Hello, édes! Szép napunk van...

MYSTERIOUS JOURNEY II

INFOBOX

Kategória: kalandjáték • **Kiadó:** Detalion • **Fejlesztő:** Dreamcatcher Interactive • **Web:** www.mysteriousjourney2.info



- **Komoly kihívást jelentő logikai feladványok egész sora**
- **First person kalandjáték**

Aréna:

Myst 82%



Uru 71%



Schizm 73%



Eszedbe jutott-e már, hogy létezik-e élet a Földön kívül? Gondolkodtál-e rajta, hogy nézhetnek ki az idegen bolygók lakói? Vajon csápos-nyálkás szörnyetegek, fényes, anyagtalan energialények vagy épp olyan hétköznapi emberek, mint mi vagyunk, csak épp pár fényévvel arrébb? E kérdésekre kaphatod meg az egyik lehetséges választ a Dreamcatcher Interactive tagjaitól, ha kipróbálod legújabb kalandjátékukat.

Kaland vagy IQ teszt? Az imént kalandjátékot írtam, hisz a Mysterious Journey hivatalosan ebbe a kategóriába tartozik, de véleményem szerint sokkal pontosabban lehet moziszerűen elénk táruló történetbe ágyazott rejtvénygyűjteményként jellemezni. Mert mi a teendőnk a nagy kaland során? Első személyű megjelenítést használó 3D-s környezetben barangolva egyik helyről a másikra kell rohangálnunk, miközben előre meghatározott helyeken a játék motorjával készített mozijeleneteket élvezhetünk végig, illetve időről időre komoly kihívást jelentő logikai feladatokon törhetjük a fejünket. Személy szerint nekem semmi bajom az ilyen programokkal, annak idején jó sok időt töltöttem a stílusteremtő 7th Guesttel és folytatásával, ám ez esetben nem tudtam magam teljes egészében átadni az élvezetnek.

Vizuális irgum-burgum. Először is, képtelen voltam kibékülni a világ megjelenítésével. Igaz, a környezet kétségkívül sajátos hatást kelt szokatlan növényvilágával, biomechanikus gépezeteivel és a funkcionalitást nagymértékben nélkülöző építményeivel, ám a sötét színek már-már nyomasztóan telepednek az ember tudatára. De embere válogatja, valakinek biztos pont ez a stílus jön be, nem ragozom tovább a témát, inkább továbblépek az átvezető párbeszédekre. Sajnos ezekkel sem voltam megelégedve. Noha a történet összességében érdekes, gyakran találkozhatunk illúzióromboló jelentekkel, mint például az évek óta rejtőzködő történész, melynek során nem csupán az elmúlt évszázadok, de az utóbbi pár nap pontos eseményeivel is megismerkedhetünk, ráadásul szemléletes festményekkel alátámasztva, mintha a pasas nap, mint nap ezt gyakorolná.

Fejtörők, akár szó szerint. Oké, oké, szóval nem a filmművészet mesterei írták a forgatókönyvet, nézzük inkább, milyen kihívást tartogat számunkra a játék. Aki tárgyak gyűjtögetésére és nyakatekert felhasználásukra számít, azt ki kell ábrándítanom, zsebeink szinte végig üresek maradnak, ellenben számos rejtvény nehezíti az előrejutást. Ezek némelyike könnyen teljesíthető, mások esetében komoly agymunkára van szükség, bár általánosságban elmondható, hogy a feladatok kitalálása sokkal nagyobb kihívást jelent, mint a megfejtésük. Ez idővel rendkívül frusztrálóvá válik, hisz mi értelme a sikert követően rádöbbeni, milyen egyszerű lehetett volna a dolgunk, ha ezt többórányi véletlenszerű próbálkozás előzte meg? Pedig csak pár tippre lett volna szükség a teendőkkel kapcsolatban, hogy mindettől megkíméljenek minket. Összességében nehéz dolgom van az értékeléssel, hiszen a játék első része annak idején sok ember tetszését elnyerte, és ennek alapján jelen esetben sem számíthatunk kevesebbre. Ugyanakkor képtelen vagyok figyelmen kívül hagyni a végigjátszás során tapasztalt hiányosságokat és az itt felsorolt hibákat. Úgy vélem, a Schizm, illetve Myst sorozat kedvelői jelen esetben sem fognak csalódni, ám a kezdő kalandjátékosokat óva intem tőle, hogy erre adják ki pénzüket. **Bird**



CHEAT

Gladiator:Sword Of Vengeance

Keressük meg a játék mappájában található settings.ini fájlt, majd nyissuk meg a jegyzettömbbel. Az alábbi idézőjelek közti sorokat írjuk be a meglévő szöveg után (idézőjel nélkül):

„instagib = 1“	sérthetetlenség
„goreOverride = 0“	vérzéscsillapító ellenfeleinknek
„HUD = 0“	kijelzők kikapcsolása



Apocalyptica

A konzol előcsalogatásához üssük le a ~ billentyűt, majd a csalások engedélyezéséhez írjuk be az „exodus 15:3“ parancsot.

Az alábbi kódokat szintén a konzolon adhatjuk meg:

god 1 / 0	sérthetetlenség be/ki
fly 1 / 0	repülés be/ki
nextlevel	pálya átugrása
changecharacter	szereplőváltás
listplayers	játékosok listája
addbot	új Bot
playmovie	a megadott videó lejátszása
getres	jelenlegi felbontás
setres	felbontás beállítása
list	további parancsok listája

Pax Romana

Játék közben a bal alsó sarokban lévő kapcsolóval lépjünk csevegő funkcióba, ahol a következő kódokkal csalhatunk:

wazaa	99999 arany
drawFPS	FPS megjelenítése
cheatlist	további lista

Teenage Mutant Ninja Turtles

A játék indítása előtt változtassuk meg a rendszer dátumát december 24., 25. vagy 31-ére. Teknőseink ezután ünnepi szerkóban virítanak.

A challenge módot csak a story mód befejezése után lehet választani.

A párbaj módban választható karakterek közül az alábbiak szerepléséhez némi feltételek kötődnek.

Casey Jones	Stage 1 kiütése Raphaellel
Evil Turtlebot	Stage 3 bárkivel
Hun	Stage 6 Michaelangelóval
Splinter	Dojo Stage 3 Leonardóval
Shredder	Shredder bárkivel
Oroku Saki	Saki bárkivel
Yoshi Hamato	Challenge Mode bárkivel

X2: The Threat

Hogyan szerezzünk 400000 kreditet a játék elején: Fejezzük be az első küldetést szállítsunk le számítógép-alkatrészeket.

A második küldetésben, a célállomáson, mielőtt a megbízóval kapcsolatba lépünk, adjuk el a hajóról a pajzsokat és a lövegeket. Ezzel a hajóval már úgysem kell repülnünk.

Lords of EverQuest

Játék közben lépjünk be a konzolba ('). Ide írjuk be a kódokat.

AllIsRevealed	Minden küldetés előkerül
BlingBling	10E+3 érme
Coinage	1E+3 érme
IAmNotTheOne	Kudarc



IamTheOne	Győzelem
KingMe	legmagasabb Lord szint
LayOnHands	Gyógyulás mindenkinek
LetThemEatCake	Szintlépés
LevelLord	Lord szintet lép
ManaBoost	Manna fokozása
ManaKing	Az egység mannája kimeríthetetlen
MaxKnight	Lovagoknak szintugrás
Omniscience	Terep felfedése
StaminaBoost	Állóképesség fokozása



StaminaKing	Állóképesség nem csökken
SuperShopper	Minden kiegészítőt megkapunk

Armed and Dangerous

A játék Options menüjéből nyílik a Cheat menü. Itt kell beírnunk a következő kódokat, amennyiben nem találjuk eléggé érdekesnek a játékot:

AMATINEE	Minden videó
MISSIONS	Minden küldetés
AMBULNCE	Makkegészség
SHOOTMOR	Teli tár
DAJIGSUP	Csalások listája
PRAYTOME	Sérthetetlenség
SHIELDME	Állandó pajzs
NDMRBLTS	Korlátlan lőszer

SpellForce: The Order of Dawn

Játék közben a CTRL +] billentyűkkel nyissuk meg a konzolt (magyar billentyűzeten: CTRL + ú).

Az alábbi kódok a játék 1.02-es verziójával működnek!

Application:SetGodMode(1)	sérthetetlenség
Application:SetNoManaUsage(1)	Korlátlan manna
Application:FastHeroCast(1)	Gyors hősök
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Gyors építés
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	Minden egység rendelkezésre áll
Application:GiveMeGoods(99999)	Nyersanyaghegyek
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	Minden épület rendelkezésre áll

Fast Lanes Bowling

A következő nevek használatával hozzunk létre új játékost:

!STRIKE!	Játék közben S billentyűvel tarolás.
!LEVELS!	Minden pálya játszható.



DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

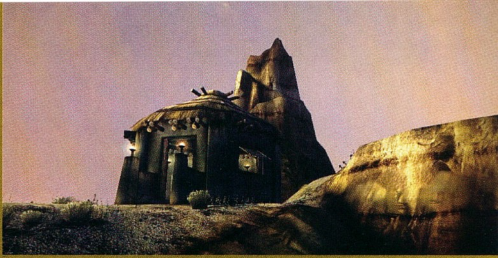
Pro: Festői kinézet; Online játéklehetőség, Rendkívül bonyolult feladatok

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY PIII 500, 128 MB RAM, 700MB HDD

ÖSSZESEN 74%

Kontra: Rendkívül bonyolult feladatok; Nehezen kibontakozó történet



Békés, elhagyatott a táj, de vajon meddig tarthat lemenni a faluba vásárolni

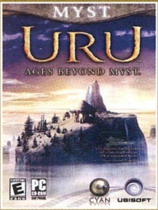


Naplemente, tengerpart, olajfúró torony. Micsoda giccs...

URU AGES BEYOND MYST

INFOBOX

Kategória: kalandjáték • **Kiadó:** Cyan Worlds • **Fejlesztő:** Ubi Soft • **Web:** uru.ubi.com/us



- Töméntelen nyakatekert feladvány
- Online játéklehetőség

Aréna:

Schizm 77%



7th Guest 83%



Myst 81%



Tagadhatatlan, hogy a Myst a számítógépezés történelmének egyik legsikeresebb kalandjáték-sorozata. Személy szerint én sosem értettem, mit esznek rajta az emberek; képtelen voltam megkedvelni a kinézetet, a kezelést, a feladatokat idegesítőnek találtam, és a történeten se igazodtam ki, de sokmillió ember azért csak nem tévedhet (akkorát). Most, hogy újabb epizód látott napvilágot, úgy gondoltam, adok neki egy lehetőséget, hátha sikerül legyőznöm ellenérzéseimet.

Álomszerű mozgóképek. A siralmaimban első helyre helyezett kinézet valóban sokat javult. A bejárható területek most is a legapróbb részletekig kidolgozottak, ám végre elvesztették „kórháztiszta" jellegüket, sokkal élettelibbek lettek. Ráadásul immár teljesen szabadon forgolódhatunk, lépkedhetünk az utakon, nem kell előre letárolt útvonalon haladni. Ezáltal, mint azt a készítők lelkesen hirdetik, lehetővé válik a rajongók ama álma, hogy kedvük szerint órákat bóklásszanak a Myst-univerzumban. A próbálkozás igazán dicséretes, csakhogy én még sosem találkoztam olyan játékkal, amelyikben kedvem támadt volna ennyi ideig céltalanul bóklászni. Na jó, online játékokban többször rohangáltam föl-alá anélkül, hogy akár egy csigát levágtam volna, de azokban a bejárható terület összehasonlíthatatlanul nagyobb és változatosabb, arról nem is szólva, hogy a felderítésnek tényleges haszna van az új vadászterületek megismerésekor.

Kalandozó kerestetik. Számomra a legszórakoztatóbb újítás a főhős megalkotása volt. A játék kezdetén ki kell választani, hogy az általunk irányított szereplő férfi vagy nő legyen-e, majd ezt követően szinte minden részletre kiterjedően beállíthatjuk alkati tulajdonságait. Az arcon külön kiválaszthatjuk a szemöldök vonalát, az állkapocs méretét, az ajkak teltségét, az orr ívét, a bőrszínt, a szemszínt, akár a lábujjak körmeit is kifesthetjük, ha arra támad kedvünk. Egyszereplős játék esetében ez az ötlet talán nem tűnik különösebben fontosnak, de mindenesetre jó érzés volt a saját mércémmel megalkotott karaktert irányítani.

Türelemjáték mesterfokon. Egyébiránt a játékmenet nem sokat változott elődeihez képest. Akárcsak a kicsivel odébb olvasható Mysterious Journey 2 esetében, ebben is nyakatekert feladványokat kell megoldanunk: nem evilági gépezeteket működtethetünk, illetve különféle korokba repítő könyveket forgathatunk. Sajnos azonban további párhuzam is vonható a fent említett játékkal kapcsolatban, mégpedig a feladatok nehéz kiismerhetősége. Rengeteg idő megy el azzal, hogy megpróbáljuk kitalálni, mire szolgál egy-egy kapcsoló vagy kar, esetleg van-e valami előfeltétele, hogy egyáltalán csináljon valamit. Csak ront a helyzeten, hogy az eszközök legtöbb esetben távol találhatók egymástól, így a legcsekélyebb változás felfedezéséhez is perceken át kell kutyagolnunk akár századszor is bejárva az adott területet. Engem ez nagyon hamar kiborított, egyszerűen beleuntam a próbálkozásba. Pedig kár, mert amúgy időnként kellemes izgatottság uralkodott el rajtam, ha sikerült megoldanom valamelyik részfeladatot, de aztán megint hamar lelohadt a lelkesedésem. Végeredményben azt mondhatom, ha tehetitek, próbáljátok ki a programot, csak hogy ilyet is lássatok, de minden tiszteletem azoké, akik képesek végigszenvedni magukat rajta.

Bird



DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Pro: Az első Gyűrűk urás stratégiai játék; Egyesíti az RTS-ek jól bevált elemeit

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY PIII 800, 256 MB RAM, 2GB HDD

ÖSSZESEN 65%

Kontra: Mindenben csak a biztos középszert hozza; Nem jön át a Tolkien-világ hangulata. Elavult grafika.



Az erőd falai mögött biztonságban leszünk.

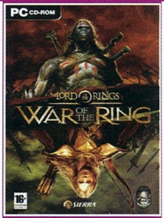


A romok között mindig zajlik az élet...

WAR OF THE RING

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Vivendi • **Fejlesztő:** Liquid Entertainment • **Web:** www.warofthering.com



- **RTS Gyűrűk ura környezetben; WarCraft III-at idéző grafika**
- **Egyjátékos és multiplayer mód**

Aréna:

Myth III: The Wolf Age 77%



WarCraft III: Reign of Chaos 93%



SpellForce 80%



Nem, nem és nem. Feladom. Egy hosszú sóhajt követően a „Quit to Windows" feliratra kattintok. Pedig mindent megpróbáltam, abszolút pozitívan álltam hozzá: a kezdeti csalódottság érzését elhessegettem kidomborítva ezzel a War of the Ring vajmi kevés erényét. De be kell látnom, hogy mindez sajnos sehová sem vezet, mert történjék bármi, a tény akkor is tény marad: a Liquid Entertainment fejlesztése messze alulmúlja a várakozásokat.

A lehetőség adott. A kiválóra sikeredett WarCraft sorozat kitaposta az ösvényt a fantasy RTS-ek számára, így megannyi jobb-rosszabb követője akadt. A War of the Ring hatalmas előnnyel indult velük szemben: adott J.R.R. Tolkien nagyszerű, hihetetlen részletességgel felépített világa, ráadásul a Liquid Entertainment felett ott bábáskodott a Tolkien Enterprises, akik mindvégig mutatták a helyes utat gondoskodva róla, hogy a regényadaptáció hű legyen az író örökségéhez.

Teljes középszer. A War of the Ring mindezek ellenére közel sem hozza azt, amit joggal várhatnánk el tőle. A kreativitás messzemenő hiányának eredményeként a Liquid nem Tolkien munkáját próbálta feldolgozni, hanem inkább Peter Jackson filmadaptációját próbálta lemásolni úgy, hogy azért ezzel ne sértsen semmilyen jogdíjat: mindez már a gyatra intróban is azonnal szembetűnik, de a játék során erről számtalan további jel árulkodik. A WarCraft III-at idéző grafika pedig egy-két ötletes effektet (víz, fák lombkoronáinak hajlása a szél függvényében) leszámítva határozottan maradiasra sikeredett, ez a fajta színkavalkád ráadásul nagyon idegen Középföldétől.

A küldetés módot kipróbálva választhatunk a jó és a gonosz oldal között, de a jól ismert skirmish és a hálózati játék lehetősége sem hiányzik a palettáról. Ám még ezzel együtt is csupa olyan elem egybeöntését kapjuk, ami nem lehet ismeretlen azok számára, akik valaha találkoztak valósidejű stratégiával. Még ez sem lenne igazán baj, ha a Középföldének sikerülne rabul ejtenie, most viszont semmi hatás: a Tolkien-varázslat nem működik.

Apró reménysugár. Módfelett dühös vagyok, hogy a nagyszerű lehetőségek ellenére ilyen, teljes egészében középszerű játék született, melyből a Tolkien iránti tisztelet és odaadás helyett inkább csak a pénzhajhászás sugárzik. Azért még mindig hiszek abban, hogy tanulva a hibákból a megjelenés előtt álló Gyűrűk ura-feldolgozások már megállják a helyüket a játékpiacon. Naiv lennék? Remélem, nem, és a War of the Ring csak ügyetlen melléfogás volt.

SzB

The Battle for Middle-Earth.

A film jogaival rendelkező Electronic Arts műhelyében készülő RTS jóval ígéretesebb a War of the Ringnél: a képek alapján a Command & Conquer: Generals motorját használó program grafikája szemkápráztató lesz, a hírek szerint egy-egy csatában pedig akár ezer egység is felvonulhat.





Helyezd nyugodtan kényelembe magad...



Méghogy a penész jót tesz a bőrnek...

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** EIDOS Interactive • **Fejlesztő:** Crystal Dynamics • **Web:** www.legacyofkain.com



- Közel 12 pálya
- 2 játszható karakter

Aréna:

Blood Omen 2 76 %



Soul Reaver 1 85 %



Bloodrayne 79 %



Embertelen körülmények között kezdem a cikket, mindenki itt nyüzsög a szerkesztőségben, még Broáf is itt agonizál három méterre, hogy képtelen egy kettőre zárt pisztáciát (értsd: nem tudja feltörni) bemajszolni. Az még hagyján, de körülbelül 10 perce folyamatosan itt rohangál az öklével a szájában, enyhén izzadó homlokkal, ahelyett, hogy megvárná az épp érkező helikopterszállítmánnyi túrógombócot és sajtos cuclit. Ez ilyen, már megszoktam. Inkább próbálok arra koncentrálni, hogy Mocsy és LaWMaN kiabálását se halljam meg, akik épp azon vitatkoznak, hogy melyikük borította ki Lily enyhén zöldes színben pompázó csalános tésztáját, vagy mit... Hogy lesz ebből Legacy of Kain: Defiance cikk, csak azt nem tudom...

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Történelem röviden. Azért röviden, mert a Legacy of Kain sorozat olyan szinten híres a történetének kuszaságáról, mint Brazil a gumicukorról meg a söréről. Ha tüzetesen végig kellene vezetnem minden apró mozzanatot, melyet Nosgoth világában Kain és Raziel átélt, simán megtelne a kiszabott két oldal, ellenben egy betűt sem értenétek belőle, mert még az is kevés lenne rá. A játékos egy dologban lehet biztos, és az az, hogy az 1996-ban megindított sorozat ötödik, immáron befejező epizódja következik. A Legacy of Kain: Blood Omen - Soul Reaver 1 - Soul Reaver 2 - Blood Omen 2 epizódok után, melyekben eddig együtt nem irányíthattuk a két főszereplő hentes vámpírt, végre megadatik a lehetőség szemfogunknak, hogy beleváljuk kedvenc karaktereinkbe és fordítva. A Crystal Dynamicsnek, akik a cég fennállásának legnagyobb részében mindig tökéletesre próbálták formálni egyetlen ütős sorozatukat, ezúttal végre sikerült letenniük valamit az asztalra, bár az lett volna az igazi, ha az első részben veszik a repülőstartot erről a szintről. Véleményem szerint a The Horde még mindig a legeredetibb ötletük és a legjátszhatóbb játékuk, kár, hogy az 1994-es...

A korábbi részekből már ismerjük Kain és Raziel ellentétjét, mely örökös viszályukat és életútjukat vezeti végig. Eljött az ideje, hogy szembesüljenek, és vámpíréknál is beálljon az igazság és a sors megfelelő rendje. A fő karakterek hosszú út végére érkeztek, pont ugyanúgy, mint a mellékszereplők, akik többnyire már fellelhetők voltak a korábbi epizódokban is, de ezzel nincs semmi baj.

Lássuk, hol a lóláb, összhatás, érzelmek a köbön. Ló nincs, komoly grafikai megjelenítést és könnyes rebegést okozó motor ellenben van. Ha mást nem is sikerült igazán jól lekódolnia a CD-nek, a játékmotorra egy szavunk sem lehet. Tűéles grafika, megfelelően borzongató hangok, remekül eltalált sötét, kissé gótikus hangulat, többhordónyi málnaszörp és csonkolás lapul mindenfelé. Kaint kell először kezelésbe venni, azaz Raziel irányítását csak később kapjuk meg. A két „hős" tulajdonképpen nagyrészt ugyanazokon a pályákon





nyomul, csak más időkben. Pozitívum lehetett volna az, hogy összemixelték Kain és Raziel előrehaladását, sajnos azonban a különleges képességeiken kívül nem különböznek semmiben. Természetesen nem ugyanúgy néznek ki, de mozgáskultúrájuk és harci csapásaik különböző pengéikkel (mely Kain esetében még a jól bevált, eredeti állapotában feszítő kard, Raziel esetében pedig már aszott teste részeként funkcionál) szinte megegyeznek. Mivel vámpírok, ezért életben maradásukhoz valamiféle táplálkozási forma szükséges, mely náluk nem azt jelenti, hogy beszaladnak a sarki butikba, majd beszólnak, hogy: „Húsz deka párizsit kérnék... szeletben, ha lehet..." Sokkal inkább fajuknak megfelelő módon pótolják elvesztett energiáikat, azaz a legtartósabb konzervet, az embert komálják. Kain vérszürcsölő státuszban tipeg, melyet vagy a carotis (nyaki) vénába cuppanó fogaival, vagy telekinézis során átrepített RH negatív vérrel tesz meg, míg Raziel inkább a pórul járt ellenfelek lelkét szereti nyalóka formájában elfogyasztani. Ez a különbség képezi kettejük között a legnagyobb stratégiai különbséget, már ami a játékmódot illeti. Az ellenfelek gépi intelligenciája sajnos olyan harmatos, hogy nem jelent különösebb kihívást, bár ez a korábbi epizódokra is jellemző volt. Néha már-már egyszerűbb volt átszaladnom az ellenfelek tömkelegén, mint leállni püfölni őket az unalomig ismételgetett penge-kombókkal. A pályakészítők sajnos megnehezítették a munkámat, mivel mintha csak figyeltek volna arra, hogy a sunyi teszter ne tudjon harc nélkül továbbjutni, sok helyen csakis akkor lehet továbbhaladni, ha befektettem már mindenkit. Kain történetében elsősorban az akciódús megközelítés dominál, míg Razielnél sokkal lassabb játékmenetet éreztem, többnyire az 1999-es Soul Reaverben bevezetett materiális és non-materiális síkok közti átváltozásai miatt. Többször kell majd csak idétlenül rohangálni vele, majd fél mérföldeket vissza, meg előre, csakis egy-egy ajtó kinyitása miatt, akadály megkerülése végett stb. Már sajnos nem hat akkora újdonságnak az anno tapsikolva üdvözölt új, friss átváltozási képesség, főleg úgy, hogy a visszaváltozást kizárólag bizonyos helyeken teheti meg ezzel mintegy elhúzva egy-egy pálya megoldásának idejét.

„Az irritáló irányítás büntetően lerombolja az összképet."

„Kain és Raziel végre kezébe veszi a joysticket, és megmérkőzik."

Irányítás és hangok. Ez az a bekezdés, amelyet nagyon visszafogottan szeretnék elkezdeni, de már érzem, hogy mindjárt kiborul a bili. Hát amilyen ótvar fostalicska módon elszabták ennek a játéknak az irányítását, az még a guminyuszi kódexbe is simán beleillene. Lányok-fiúk, olyan gázos szintre visszaveti a játszhatóságot, ha valaki nem rendelkezik gamepad kontrollerrel, hogy csak na. Először is alapból csak billentyűzetre van belőve, kisebb kutakodás után már azt hittem, hogy megtaláltam a megoldást a nagyon egyszerűen aktiválható egér+billentyűzet kombó aktiválásával, de tévedtem. A némi intelligenciával rendelkező földi emberkék azt gondolnák, hogy a nézdahátam játékokban leghasználhatóbb irányítási metódus az Enclave-Tomb Raider- féle megoldás. Jelzem, a Crystal Dynamics nem így gondolta, ezzel máris besorolták magukat a második, kevésbé pozitív kategóriába. A félig fix kameraállásos nézet és az egér használhatatlansága (mivel az egér mozgatása nem a karakter nézőpontját változtatja, hanem a kameraállást, ráadásul azt is csak bizonyos kereteken belül... khm...) kiábrándító. A fejlesztők szerint a mozis feelinget próbálták erősíteni, sajnos ez csak nekik nem sikerült, majdnem minden más cégnek igen (MGS2, Devil May Cry, hogy csak a komolyabb neveket említsem).

A hangok terén az évek alatt tartani tudták a megfelelő színvonalat, Kain és Raziel szinkronhangjai szerencsére ugyanazok, akik már az első rész óta magas színvonalon herregték el a dialógusokat (Simon Templeman és Michael Bell).

Összegzés. Nem nyúltam azonnal a szoknyám alá a Legacy of Kain befejező epizódja miatt, kicsit kielégítetlenül érzem magam. Ez a sorozat sokkal többet érdemelt volna, bánom, hogy a Crystal Dynamicsnek nem sikerült megfelelően lekerekítenie, és szétfinomítania a gámát, talán még nagyot is haraphatott volna. A rajongók biztosan végig fogják tolni, már csak azért is, hogy megtudják, mi lesz a végső összecsapás vége. Engem sokkal jobban érdekel most már, hogy mi lesz a Tomb Raider következő epizódjával, ha már a Crystalnál van a licenc. Larán ugyan jelen esetben csak javítani lehet, mégis félek, hogy rosszul sül el...

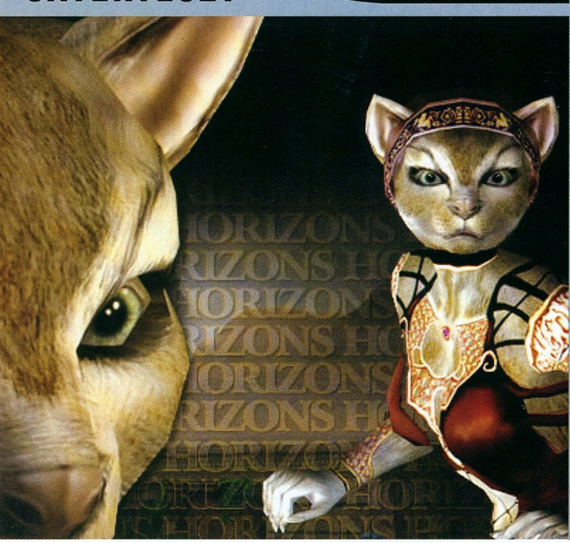
-=Flatline=-



Pro: Szép grafika, precízen ábrázolt környezet

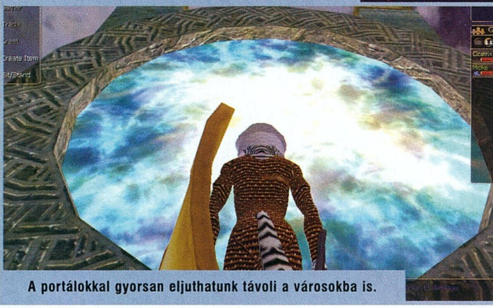
HANGULAT	17	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	14	25	PIII 000,128 MB RAM, 2 GB HDD,
EREDETISÉG	04	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	64%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

Kontra: Kényszerzubbonyos irányítás, újoncok számára követhetetlen sztori





Simán leugorhatok innen, nem eshet bajom.



A portálokkal gyorsan eljuthatunk távoli a városokba is.

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

INFOBOX

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Artifact Entertainment • **Web:** www.europe.istaria.com



- 9 játszható faj
- sárkány is lehetsz!
- dinamikus céhrendszer
- erős mesterségrendszer
- havi díj: 12,95$

Aréna:

Dark Age of Camelot 84 %



Anarchy Online 75 %



Final Fantasy XI 87 %



1 hónapot eltölteni egy MMORPG-vel semmiség - olyan, mintha az ember végigsétálna egy ösvényen, majd le kellene írnia, milyen az egész erdő. Ráadásul egy online szerepjáték akár napról napra is változhat, főleg ha egy ilyen fiatal világról van szó. Következő soraim tehát korai tapasztalatok és hangulatok leírásai, s lehet, mire ti olvassátok, jó néhány dolog már másként van, és ez így van jól...

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Születés. Jelenleg Istaria birodalmában kilenc faj közül választhatunk. Ezek mindegyike rendelkezik két különleges, népére jellemző képességgel, amit érdemes figyelembe venni, ha már nagyjából tudjuk, milyen típusú karakterosztályt szeretnénk fejleszteni. A kínálat: dragon, human, fiend, elf, gnome, dwarf, saris, sslik, half-giant. Nemet a gyíkember-szerű sslikek és a sárkányok esetében nem választhatunk, de a kinézet minden fajon belül rendkívül részletesen megadható (frizura, hajszín, tetoválások, magasság, izomzat stb.). A karakterosztályt nem generáláskor, hanem már bent a játékban választhatod ki, ha felkeresed a megfelelő iskola oktatóját. Rengetegféle osztály van, és ezek két fő csoportra oszthatók: kalandozó és mesterség. Karakterünk aktívan e két típus egy-egy osztályát „viseli" éppen meghatározó, fő jegyeként pl. 9. szintű pap - 6. szintű tudós (scholar), de ez nem jelenti azt, hogy ő emellett esetleg nem 25. szintű harcos és 15. szintű kovács, ezért a további, más karakterosztályok felvételével szerzett képességeinek egy részét ettől függetlenül használhatja. Lehet, ez így kicsit kacifántosan hangzik, de a játékon belül tiszta lesz. Vannak olyan karakterosztályok, amelyek feltétel nélkül felvehetők (pl. pap, harcos, kósza stb.), míg másokhoz már szükséges lesz az, hogy bizonyos képességekben jártasak legyünk. Ha megtaláltuk a megfelelő NPC-t, akkor az iskola oktatója elmondja a feltételeket.

Sárkánynak lenni jó? A bétateszt sárkányai és a „végleges" verzió sárkányainak lehetőségei közt igen nagy különbség van. Jelenleg, ha ezt a fajt választjuk, egészen más, szerintem jóval rögösebb úton kell haladnunk felcseperedésünk felé. Nem véletlenül írtam ezt, hiszen a sárkány az egyetlen faj, melynek mérete is változik, kölyök korában még igazán nem nevezhető rettenetesnek, sőt.

A karaktergenerálás rendkívül részletes beállításainak köszönhetően nagyon kicsi a valószínűsége, hogy két egyforma sárkánykölyök szülessen, ami örvendetes tény, hiszen e faj a teste miatt nem viselhet hagyományos páncélokat, így a külseje nem változik olyan látványosan, mint az átlagos fajoké. Különleges pikkelyeket azonban viselhet, így nem nélkülözi a vértezet kínálta bónuszokat.

A Horizonsban a sárkány jelenleg kevésbé mágikus teremtmény, mint inkább nagy fizikai erejű (80-as erővel kezd, mint a félóriás), tüzet köpő fenevad, sajnos. Az én kis Gyofarom nem is nőtt túl nagyra, mert bár édesen hömbölög, e létforma nagyon távol áll tőlem, hiszen még karakterosztályt sem választhat (legalábbis egyelőre, mert például a bétában még magasabb szinten tehette). Remélem, a jövőben a sárkányokat méltó helyükre emelik, bár a kiegyensúlyozottság miatt ez kényes kérdés, hiszen itt jelenleg kb. minden harmadik kalandozó kipróbálja ezt a fajt.

Mesterségek diadala. A Horizons jelenleg legerősebb, legjobban kidolgozott és legélvezetesebb területe a mesterségek rendszere. Akit vonzanak az efféle dolgok, feltétlenül próbálja ki, mert amit a fejlesztők megalkottak itt, az valóban példátlan.
Rengeteg mesterség közül választhatunk (szabó, tímár, alkimista, kovács, ékszerész, ács, kőműves, bányász, takács stb.), és akárcsak a kalandozó osztályok esetében, többet is fejleszthetünk. Én papommal a tudósok (scholar) útján indultam el, és oktatóm rögtön különböző szerszámok garmadáját zúdította rám, s amint kértem, el is látott a fejlődésemhez szükséges feladatokkal. Így például homokkövet bányásztam, a szerzett darabokat téglákká, majd rúnákká formáltam, végül ezekből elkészíthettem a bűvigék rúnáit. Mindehhez meg kellett találnom az alapanyagot, majd a megfelelő gépet és szerszámot kellett használnom, hogy végezhessek. Munkám gyümölcsével aztán siettem tanítómhoz, aki megdicsért és megjutalmazott egy halom tapasztalati ponttal. Ekkor jöhetett az újabb feladat...
A mesterségek gyakorlása nem csupán szórakoztató elfoglaltság, hanem hasznos, hiszen a használati tárgyak (fegyverek, páncélok stb.) és a varázslatok is így készülnek, s ne feledkezzünk meg az építkezésekről sem, hiszen a Horizonsban van lehetőség földbirtok szerzésére, és azon való építkezésre is. Ez különösen a céhek számára fontos (és megfizethető), és a közösségeken belül könnyebb elosztani az építkezéssel járó feladatokat is. A játék rendkívül jól kidolgozott céhrendszerét ez csak tovább erősíti.

Link ajánló



www.tazoon.com
www.aradoth.com
hz.warcry.com
horizonsvault.ign.com
www.rpgplanet.com/horizons/
horizons.universalrealms.com
www.istariaguilds.com



Kereskedelem. Munkánk gyümölcsét odaadhatjuk barátainknak, céhtársainknak, de értékesíthetjük is azokat. Csupán meg kell keresnünk a városokban a megfelelő NPC-ket, akik vagy azonnal megvásárolják termékeinket, vagy bizonyos százalékért beveszik őket eladásra. Ilyenkor az áru az általunk megadott áron kerül a kereskedő készletébe, és ő bizonyos ideig felkínálja azt a többi játékosnak megvásárlásra. Így míg mi gondtalanul kalandozunk Istariában, ő kis szerencsével gyarapítja vagyonunkat, amit aztán mi is mások által készített termékekre is költhetünk... Persze, ez csak egy példa, nehezen megszerzett vagyonkánknak lesz helye bőven. =)

„Ha valaki részt akar lenni e világ születésében, ne habozzon tovább. Ha viszont a kiforrott birodalmakat szereti, várjon még néhány hónapot."

Harcrendszer. A harcrendszer nagyon felhasználóbarát, csak kijelöljük az áldozatot, majd a támadásra klikkelünk, és karakterünk máris nekilát a préda becserkészésének és elagyabugyálásának, akció közben pedig mi nyomogathatjuk különleges képességeink ikonjait és varázsolhatunk. Manna itt nincs, a bűvigék változó időn belül használhatók újra.
Ha esetleg bajba kerülnénk, akkor megszakíthatjuk a támadást, és elrohanhatunk onnan, amilyen gyorsan csak tudunk. Az esetek többségében a szörny egy ideig üldöz minket, majd feladja, és visszasétál (íjászok és varázslathasználók elől jóval nehezebb egérutat nyerni). Ám ha nem menekülünk el időben, előfordulhat, hogy elhalálozunk. Ekkor kaphatunk élesztést vagy a „recall" gomb segítségével arra a pontra kerülhetünk (minden felszerelésünkkel), ahol utoljára aktiváltuk kötésünket (bind). Éledésünk következménye egy halál pont hordozása, ami idővel elmúlik, de ideiglenesen csökkenti képességeinket. Istariában nem muszáj ennünk, de ételek fogyasztásával például csökkenthetjük ennek a hátránynak az idejét.



Ez kell nekem? Nehéz értékelni ezt a programot, mert még nem kiforrott, tagadhatatlanul magán viseli a bétajegyeket - valljuk be, nincs még kész. Ez azonban már nem mondható kirívónak MMORPG-ről lévén szó. Bizony, ezek a játékok folyamatos javításokra, kiegyensúlyozásra szorulnak. Az alaprendszer megvan, és így áttekintve azt mondom, jól sikerült. Még bármi lehet belőle, és a fejlesztők dicséretére legyen mondva, nagyon odafigyelnek a játékosokra (vonatkozik ez az ügyfélszolgálatra is!), hiszen nekik is az az érdekük, hogy jól érezd magad, és maradj.
Egy új világ felfedezése mindig élmény, és igaz, a Horizons még sok helyen „üres", bőven van benne mit kutatni, kipróbálni. Van, akinek éppen ez teszi vonzóvá. Ám a bizonytalanság és a változás nem mindenkinek jön be, akik ezt nem szeretik, várjanak még legalább fél évet, és figyeljék a fórumokat, eljött-e már a pillanat - így azonban elvesztik a birodalom hajnalának időszakát, amire annyira jó később visszaemlékezni...

Lily

Magyarok közössége

Igaz, a program még nagyon fiatal, de számos magyar játssza, hiszen már jóval karácsony előtt kapni lehetett nálunk is. A legtöbb hazai kalandozó a Wind shardon van, és alakult már guild is, Maffia néven (bár természetesen nem minden magyar lépett be). Magyar nyelvű rajongói oldal a cikk leadásakor még nincs, de fórum van, itt: horizons.ah.hu.

Pro: erős mesterségrendszer, céh-támogatás, korrekt ügyfélszolgálat, Magyarországon kapható!

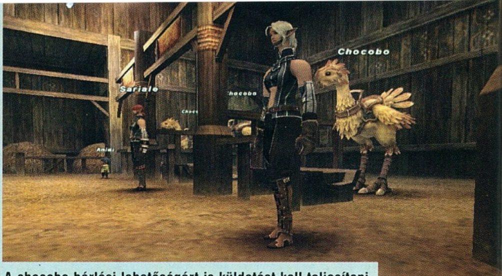
HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 850, 256 MB RAM, 2 GB HDD, 56.6 mod.

ÖSSZESEN
79%

Kontra: bétateszt állapot, szerver lag





A chocobo bérlési lehetőségért is küldetést kell teljesíteni.

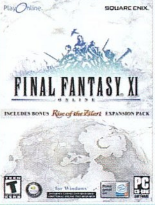


A csata végeztével a fegyverek nem maradnak kézben.

FINAL FANTASY XI ONLINE

INFOBOX

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** Square Enix • **Fejlesztő:** Square Enix • **Web:** www.playonline.com



- 5 faj
- 6 + 9 szakma
- alap: saját ház
- havi díj: 12,95$

Aréna:

Horizons 79%



Shadowbane 74%



Star Wars Galaxies 82%



Mostanában egyre több kalandozó társam válik meg Norrath világától. Vannak, akik felismerve az MMORPG-kben rejlő veszélyt e létformától is búcsúznak, míg mások új világok felé kacsingatnak. Az utóbbi két hónapban két rivális is feltűnt a PC-s játékpiacon, az egyik a Horizons, míg a másik a PS2-re már 2002 novemberében kiadott Final Fantasy XI Online, melynek amerikai PC-s verziója éppen egy évvel később jelent. Sajnos a program Európában még nem kapható. Ebből következik, hogy az FF11 megvétele sajnos nehézkes, internetes rendeléssel lehet beszerezni. De vajon érdemes?

A válasz benned van. Karácsony előtt tettem fel először ezt a kérdést magamnak, és bizony nem is hagyott nyugodni, így amint tehettem, felkerestem egyik kedves, az EverQuest-től nemrég megvált barátomat, aki már hetek óta áradozott a programról erősködve, hogy ezt látnom kell. Igaza volt.

„Vigyázz, a MMORPG-k megváltoztatják játékszokásaidat. Ne feledkezz meg a családodról, a barátaidról, az iskoláról és a munkádról!“

Az FF11-ben a fajok választéka (elvaan, galka, hume, mithra, tarutaru) viszonylag szerény, ám a karakterosztályok (itt szakmák) terén már más a helyzet. Ifjonc korunkban csak az alap (warrior, white mage, thief, red mage, monk, black mage), ám később (30. szinten) a különleges (summoner, bard, beast master, dark knight, paladin, ranger, dragoon, ninja, samurai) szakmák közül is választhatunk (ehhez mindig küldetést kell teljesítenünk!).

Döntésünk nem végleges (ráadásul fajunk sem korlátoz semmiben), bármikor átképezhetjük magunkat, de mindig csak egy (illetve 18. szinttől két) szakma határozza meg tulajdonságainkat és lehetőségeinket.

Első hallásra kicsit furcsa, hogy a szerverválasztás véletlenszerű, nem mi döntjük el, hova kerülünk. Kiskapu azért van: már játszó barátunk szerezhet ún. world passt, és a tőle kapott kóddal mehetünk oda, ahol ő is van.

Különlegességek garmadája. Ez azonban csak az első furcsaság lesz, a Final Fantasy XI (valószínűleg részben az elsődleges játékos célcsoport miatt) számos különleges megoldást csillant még fel.

Már az account boldog birtokosaként is érezhetjük ezt, hiszen aprólékosan kitöltött adatlapunkkal intelligens játékos-adatbázisba kerülhetünk (és ezt használhatjuk is pl. keresésre), és e-mail címet is kapunk.

Születésünk után azonnal rendelkezünk saját kuckóval, azaz olyan házzal, melyért más MMORPG-kben keményen meg kell dolgozni. Itt ez jár, akárcsak a házi szolga, aki tulajdonképpen egy sajátos kezelőrendszert személyesít meg. Ha távoli vidékekre kalandozunk, ideiglenesen bérelhetünk másik otthont is, ami hasznos, hi-

Félmilliós közösség

Ejha! A Square Enix alig pár nappal azután, hogy megismerkedtem a játékkal, bejelentette: elérték a félmilliós regisztrált felhasználói számot. Az aktív japán és amerikai játékosok összesen csaknem egymillió karaktert dédelgetnek Vana'diel világában.



Linkajánló

www.square-enix-usa.com
ffxi.allakhazam.com
ffvault.ign.com
www.ffonline.com
www.shadow-dragons.com



szen itt válthatunk szakmát, ide kapjuk például a bevételeinket és a küldeményeinket is.

Ezzel vége is van az ajándékoknak, ezután Vana'dielben mindenért keményen meg kell dolgozni, legyen az akár narancslé, magasabb rang vagy csupán egy kalap.

Kis kuckónkban például kertészkedhetünk, s ha sikerül kiválasztanunk a megfelelő magokat és cserepet, akkor rendszeres gondoskodással növénykénk virágot, magot vagy kristályt termelhet.

E kristályok bizonyára ismerősek, hiszen áthatják az FF világokat. Itt a mesterségekhez is használnunk kell őket, ezek segítségével „szintetizálhatunk" mindent. Különlegesség az is, hogy mesterségünkben magasabb szintre lépve vizsgát kell tennünk, hogy tovább haladhassunk. Hasonló a helyzet akkor is, ha karakterünk eléri az 50. szintet. Ekkor egy epikus küldetés teljesítése szükséges a szinthatár feloldásához.

El is érkeztünk a harcrendszerhez, amelyet csak szűkszavúan tudok leírni. A lényeg, nem kísért majd minket az MMORPG-k mumusa, a KS (kill stealing). Ha karakterünkkel megütünk egy szörnyet, azt a továbbiakban csak csapattársaink vagy mi ölhetjük meg (ezt a nevének színe is jelzi), hacsak nem „engedjük el" segítséget kérve egyúttal (ekkor xp-t már nem kap senki, de életben maradhatunk). Fegyvereink forgatásáért tapasztalati pont jár, amely ha eléri a 100%-ot, különleges támadást kapunk, s ezeket felhalmozva „kombózhatunk" is. (A program irányításához gamepad ajánlott!)

Igaz, nem egyedi, hogy valamely világot rivalizáló birodalmak tagoljanak, ám a FF11-ben ennek realizálása mégis az. Bár Vana'diel birodalmai is vetélytársak, mégsem vívnak közvetlen csatákat, mint pl. a DAoC-ban. Az egyes zónákban sajátos rendszer figyeli, melyik mennyit teljesít, majd minden héten értékelik a „pontokat", és felosztják a területeket (győzhetnek a szörnyek is), majd így kialakul az aktuális fennhatóság és a sorrend is (ami befolyásolja például a boltok heti készleteinek mennyiségét és minőségét is!).

Sajnos rengeteg részletet nem tudok most nektek leírni (és bizonyára számos dolgot még nem is láttam), de higgyétek el, az egész nagyon ki van találva. Néhány dolgot még mindenképpen szeretnék megemlíteni.

A játékban rendszeresek a szervezett események (ún. eventek), és ezekről belépéskor tájékoztatást is kapunk. Nemrég például egy majomcsalád kószált bizonyos zónákban, akik gyümölcsökért mindenféle hasznos dolgokat adtak. Az FF11-ben nincs frakció, ellenben van rang. Csatáinkkal és küldetések teljesítésével egyre magasabb rangot vívhatunk ki magunknak, és erre nagy szükségünk lesz, mert bizonyos dolgokat e nélkül nem tehetünk meg (pl. a szárnyas hajón való utazás valamilyen nagyhatalmú tárgy megszerzéséhez).

Végül essen pár szó a közösségről. A játékot nagyrészt japánok és amerikaiak játsszák (PC-s és PS2-s játékosok egyaránt, közös szervereken), az általunk ismert magyarok száma minimális (kapcsolatfelvételben szívesen segítünk!). A tapasztalatok pozitívak, még az is segítőkész, aki meg nem szólalna a másik nyelven (pedig a nyelvi gondokat a programba épített japán-angol fordítórendszer segít leküzdeni).

Vana'diel terád vár? Ha szereted a Final Fantasy sorozatot, ha szívesen játszanál egy véget nem érő történettel, ha nem riasztanak a nyelvi nehézségek, ha van időd rendszeresen játszani, és szeretsz felfedezni, akkor a játék beszerzésének nehézsége már nem lehet akadály...

Ám ha most olvasol először erről a programról, vagy nem ismered az MMORPG-k meghatározó jegyeit, előbb gondosan nézz utána, tudj meg róla és a kategóriájáról is minél többet, mielőtt megvennéd. Egy ilyen játékot ugyanis nem néhány hétre, hanem hónapokra, sőt akár évekre vesz az ember, és az online szerepjáték-világok száma lassan hónapról hónapra bővül.

Engem a program meggyőzött, a Final Fantasy XI gyönyörű, kiforrott rendszerű, bugoktól mentes, talán a legszórakoztatóbb küldetéseket kínálja, amit e kategóriában eddig láttam, folyamatosan változik, fejlődik (!), és megtalálta az egyensúlyt a csapatjáték és a szólózás között is. Negatívumot szinte nem is tudok róla mondani, egyszerűen nagyon más, mint a többi (holott a fő jegyek megegyeznek), nekem kicsit idegen. Ezért várok, én már más világok mellett köteleztem el magam. És te?



Lily



Rise of Zilart

Az FF11-et én már a Rise of the Zilart kiegészítővel együtt láttam, hiszen az amerikai verzióban ez az alapprogram mellé van csomagolva. Azért nem árt tudni, hogy a RotZ számos olyan újítással bővítette a programot, amelyek nagyban hozzájárulnak a mostani teljességéhez. Ez a kiegészítő hozta el a szokásos bővítések mellett (varázslatok, tárgyak) a samurai, a ninja és a dragoon karakterosztályt, valamint hét új zónát is.

Pro: kiforrott, folyamatosan fejlődő világ, profi kivitelezés, odafigyelés

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 800,128 MB RAM, 6 GB HDD, 56.6 mod.

ÖSSZESEN 87%

Kontra: kommunikációs nehézségek, nehéz beszerzés, „konzolosság"

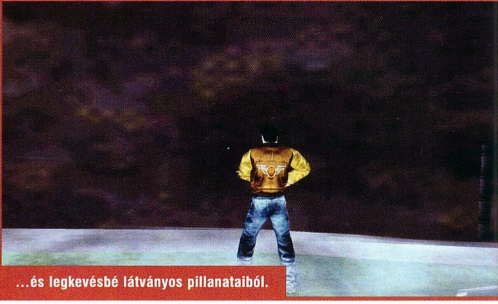


DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



Egy a játék leglátványosabb...

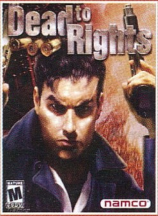


...és legkevésbé látványos pillanataiból.

DEAD TO RIGHTS

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Namco Hometek • **Fejlesztő:** Hip Interactive • **Web:** www.hip-games.com



- Ötletes minijátékok
- Konzolon még elment, PC-n azonban ez kevés

Aréna:

Max Payne 90%



Max Payne 2 93%



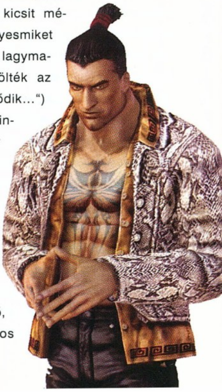
GTA: Vice City 94%



Pár éve még azért sírtunk, mert rengeteg ígéretes konzoljátékot terveztek kizárólag Xboxra, PS2-re megjelentetni. A Dead to Rightsot is közéjük tartozónak gondoltuk, ám a sírást most, hogy kezünk közé kaptuk, csak folytathatjuk: hagyják szegény PC-nket békén az ilyen programokkal! Lassan érvényesülni látszott a megjósolt tendencia, miszerint a fejlesztési költségek növekedése miatt kevesebb, de igényesebb játék készül, és lám, pont egy xboxos „szuperprojekt" töri meg a sort. A legszomorúbb, hogy a végeredmény az ígéretes kezdeményt láttatva nem üti meg a kellő szintet.

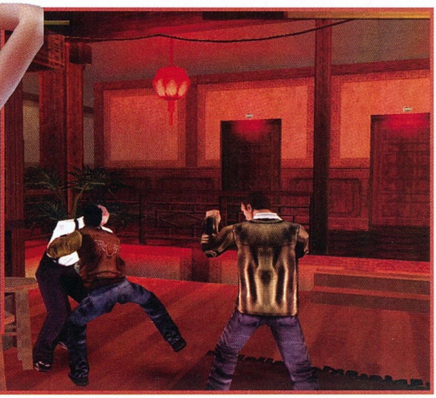
Az alapkoncepció minden bizonnyal a konzolos Max Payne létrehozása, és az ihletadó hiányából és hírnevéből hatalmas zsáknyi dollár kiszívása volt, majd ennek gyors lefordítása személyi számítógépre, s ott az „első klón" esetében rendszeresen tapasztalható érdeklődést kihasználva szintén egy - bár kisebb, de még mindig tekintélyes méretű - zsák bezsebelése. Adott ehhez egy megamacho, jeges tekintetű főhős, kegyelmet nem ismerő alvilági figurák, a mocskos világot a maga mezítelen valójában leleplező történet, fiatal gengszterpalánták számára vonzó cím, no meg persze a bullet-time. További adalék a rengeteg minijáték, mert így egyet fizetsz, húszat kapsz, és a sorozatnyi bedolgozott akciófilm jelenet, csak hogy tudd, hol is kell érezned magad.

No kérem, szépen sorjában! A főhősünk igazi Keanu Reeves-esen sármos Bruce Willis, és némely szituációban keményebben lép fel, mint Doszpot Péter. Milyen is lehetne egy halálraítélt exzsaru, aki a kivégzéséről lép meg, hogy számoljon a vele majdnem, az apjával meg teljesen elbánó sötét, a kormányig felnyúló konspirációhálózattal - és ehhez még a kutyáját is hajlandó használni (igen, csekélyke játéktechnikai jelentőséggel egy husky is bír). Sajnos az egész erősen átitatott némi „déja vu"-vel... mintha csak Sam Lake sztoriját csavargatták volna (aki előtte milliónyi hasonló ponyvát és akciófilmet csavargatott érte) addig-addig, amíg ki nem formálódik belőle valami inkább komikus, mint megdöbbentő, ám az eredetiség látszatát nagy nehezen magára nyomorító kapocs a helyszínek között. Legalább Slater ex-nyomozó bosszúvágyát élhetnénk át egy kicsit mélyebben, ha már mindenképp ilyesmiket kell átélnünk, de az itt produkált lagymatag reakciók („A francba, megölték az apám, ez a nap is rosszul végződik...") nem képesek szítani a tüzet - Rin-tin-tin pedig csak Kats és Moser ügyét tudja menteni, itt bedobott, háttér nélküli elemként tanácstalanul liheg. A sztori a dobozon szépen virít, a pályák összefogására hellyel-közzel alkalmas, de semmi több. A helyek maguk is csak komolynak akarnak tűnni: kínai negyed, japán kupi, temető, börtön, night-club, kikötő, titkos





Feminista vagyok.


Sumo a dojoban

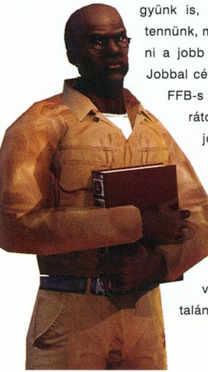
bűnbarlang... Talán funkció nélküli felépítésük, talán odavetődésünk sokszor csak félig megindokolt körülményei, de leginkább látványuk szegénysége és teljes linearitásuk miatt a történettel kézen fogva törnek az átérezhetőség csöppnyi életére. A marcona hadak és azok vezetői szintén sablon akciófilm-arcok ugyanúgy, ahogy a nekünk segítséget nyújtók. Szomorúan summázhatom, hogy nem egyéb mindez, mint kőkemény akciónak beállítani próbált bohóckodás.

„Lopás John Wootól, lopás Max Paynetől, pár eredeti ötlet, kis csavargatás, és katasztrofális kivitelezés."

Talán kiolvasható a fentiekből, hogy a játékmenettel sincs minden rendben. A továbbjutás érdekében szinte minden esetben ellenfelek irreális áradatával kell végeznünk, hol az utolsó bakfitty-Jankó kabátzsebében elrejtett kulcskártyával, hol egyszerűen egy „körzet még túl ellenséges" felirattal kényszerítve a tömeggyilkossá válásra. Szinte egyedüli kivétel, ha az ellenfelek özönlése végtelenített (lassan kezdek újra hozzászokni ehhez az egyszer már kihalt fogalomhoz). Mentségül szolgál, hogy lövöldözés és verekedés váltja egymást. Ezt a folyamot szakítják meg néha minijátékok, főellenségek, helikopteres lövöldözések.

Valószínűleg az a visszatetsző automatikus célzórendszer emészti el a játékélmény legnagyobb részét, amelynek révén bárhol legyünk is, semmi mást nem kell tennünk, mint felváltva nyomogatni a jobb és a bal egérgombot. Jobbal céloz, ballal lő. Persze az FFB-s Xbox kontrollerrel a Barátok közt helyén ez biztos jó szórakozás, de az egérbe ennél több képesség szorult, és többségünk szereti azt kamatoztatni. Hab a tortán, hogy a rendszer nem távolság, hanem ki tudja, talán szimpátia alapján válogatja ki az ellenfeleket, ráadásul minden egyes célzásnál mást, így az én nagyon lassú frame feldolgozás per sec rátával bíró agyam nagyobb tömegben (ami gyakori jelenség) pár pillanat után tényleg nem tudja, hogy milyen irányba lő és kire. A jó emlékezőtehetségűek most bekiabálhatják, hogy „mire jó a bullet-time?", nekem meg ki kell ábrándítanom őket, hogy ennek a kezelésére nem. A lehetőség, melyet itt merülésre kereszteltek, mindössze egy vetődést takar - minden látványos külsőség nélkül -, mely során célozni kizárólag a fejünk irányában lehet, az előrelátó ellenfelek pedig elállnak onnan. Rokonszenves kiegészítése a mozgáskultúrának a falhoz lapulás - de hasonló a hatékonysága. Ígéretes kezdeményezésnek tűnt a túszejtés is - az ellen azonban lelkiismeret-furdalás nélkül lyuggatja ki társát, és még visszavonulásra sem alkalmas, mert ha hátra gombbal próbálkoznánk, az ronda konzolos tradíciókat követve egyből hátraarcot jelent. A first person módba váltó, minden mozgást letiltó kézi célzás, és kiváltképp a távcsöves puska alkalmazásának kudarcairól pedig már szót sem érdemes ejteni.

Ami képes kis egyensúlyt hozni, az a tisztességesen megoldott közelharc. Slate üt, rúg, földhöz vág, megtérdel, és sikeres kombókkal néha még pár egész követhetetlen mozdulatsort is levezet - az ellenfél persze dettó. A minijátékok kifejezetten kellemesen színesítik mindezt, nekik köszönhető a viszonylag





magas eredetiség érték (a többi elem tükrében három az igen magas). Zárfeltörés, bártánc, súlyzózás, szkander - mindegyik relatíve egyszerű, ujjzsibbasztó reflexteszt, kivéve a bombahatástalanítást, melyből a komplikáltabbakon igen könynyű elcsúszni - ami kifejezetten idegesítő a mentés szintén újra megszokni kényszerült hiánya miatt. Tán' ide sorolhatók azok a rövid, általában logikai szakaszok is, melyek alatt a már említett kutyát vesszük kontroll alá (ami egyébként nincs folyamatosan jelen, de néha-néha alkalmazható távoli ellenfelek agyonharapására). Magam is megdöbbenek látva, hogy a végére mindez milyen jól hangzik. Nem az. Nem múlott sokon, hogy változatos, élvezetes játékmenetnek örvendezhessünk, de ezúttal a változatosság és az élvezet valóban csak a quit gomb után jön.



„Nem egyéb mindez, mint kőkemény akciónak beállítani próbált bohóckodás. A változatosság és az élvezet csak a quit gomb után jön."



Így, a lap aljára vetődve jön a legnagyobb elmarasztalás a technikai kivitelezésért! A DtR tipikusan az a program, amelyik, ha szebb, egyben kategóriákkal jobb is lehetne, de ilyen formában még egy PS2 is odébb rúgja. Ehhez foghatóan mosott, szögletes, hervadt, élettelen, színtelen, lehangoló látványban már évek óta kis valószínűséggel lehetett részünk teljes árú programmal játszva. Az engine messze túlhaladott, szánalmasan kis területeket képes kezelni, szánalmasan kevés poligont jelenít meg. Nem tartom számon a legfontosabb tényezők közt a grafikát, de ha már az irányítással interaktív akciófilmnek próbáltak táptalajt adni, hát tegyék azt a látvánnyal is! Fizikai szimuláció nem létezik, az ellenfelek pedig - már nem is meglepő módon - hígagyúak. A zene ellenben tűrhetően eldöngicsél a háttérben, noha onnan elő nem jön Matrix soundtrackre törő ambíciói ellenére sem. A szinkronhangok néhányat leszámítva egész tisztességesek (rájuk is fér, ha már ajakmozgás nem társul hozzájuk), s hogy zárásként valami egyértelműen pozitív is elhangozzék: a fegyverhangok hosszú ideje messze a legtökéletesebbek. Őszintén szerettem volna több pontot adni, de ez volt az új értékelő rendszer megerőszakolásának legfelső határa. A Dead to Rightson tényleg látszik az igyekezet - de a hozzá nem értés sajnos észrevehetőbb.

Lucas Z

A Dead to Rights női



Eve Adams. A lenge öltözetű bérgyilkosnők lassan ugyanolyan trendnek számítanak, mint a '90-es évek elején a kigyúrt, ujjatlan pólós, minigunt szorongató világmegmentők. Nem minősítjük, melyik a szimpatikusabb, a Dead to Rightsba integrált babáról azonban a lapszél színesítésének érdekében ejtünk pár szót. Gyakorlatilag ő a Mona Sax elem a játékban, és azon kívül, hogy ismét csak egy újabb Max Payne-asszociációt ébreszt, nincs is különösebb szerepe. A plagizálás szerencsére ismer határokat, így mélyebb kapcsolat nem alakul ki Slate és Eve között - holott ennek sokkal kevesebb a korlátja, mint Max esetében. Egyéb lehetőséget sajnos már nem sikerült kitalálni számára, így suta szerepe kitűnő igazolásává válik a cikkben lejegyzetteknek (azaz, hogy létrehozza azokat). Feltűnése nem is történhetne másképp, mint egy éppen faggatásunk alatt álló fickó agyonlövésével. Ezután egy darabig kárpótlásként együtt töri velünk az utat, majd egyszerűen őt is lelövik, és nekünk valójában változatlanul fogalmunk sincs róla, mit keresett mellettünk. De „kit érdekel… jó a segge."



Hildy Razwell. Ő azoknak a kedves lányoknak a típusába tartozik, akik anyai szeretettel viselik gondját a hozzátévedt lelkeknek, testeknek, és emellett különösebb önmegerőszakolás nélkül vállalnak munkát sztriptíztáncosnőként. Hildy talán a legjelentősebb női karakter, aktív részese a sztorinak is (hol megment, hol megmentenünk kell), ahhoz azonban még mindig nem elégge különleges - más megvilágításból a grafikus engine túl gyenge -, hogy valódi érdeklődést válthasson ki.



Gloria Exner. Az ambiciózus polgármesterjelölt Gloria alakja szintén ismerős lehet már innen-onnan, de akciójátékok közt még mindig ő számít a legeredetibbnek. Annak ellenére, hogy teljes céltudattal tör politikusi pályára, ezzel kontrasztban álló naivitása és a konkurenciájának való kiszolgáltatottsága miatt nem tud ellenérzéseket ébreszteni. A történetben a többi karakterhez hasonlóan az ő szerepe is kissé kényszeredett.

Pro: rengeteg egész eredeti minijáték; rég nem látott rendervideók tömege.

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	15	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 600 MB HDD

ÖSSZESEN 60%

Kontra: mert az engine-grafika ronda; az irányítás nehezen élvezhető?; megint nem „konverziót" kaptunk



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Pro: Hatékony pihentetése a szellemnek.

HANGULAT	17	25	GÉPIGÉNY: PIII 500, 128 MB RAM, 600 MB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	
EREDETISÉG	01	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	63%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	04	10	

Kontra: Majdnem olyan hatékony kikészítése az ujjbegynek.



Tron után szabadon – határozott plágiumvád.

Az első újhullámos amerikai rajzfilmek egyike volt, mely megvetette a lábát nálunk, és az első olyan, amely köré árukapcsolt tömeghisztériát próbáltak szítani. Én hat évesen örömmel vettem részt benne, s bár ma már tiltólistára tenném a mászkáló agyakat és orrkarikás varacskos disznókat felvonultató képregény-rajzfilm-film triumvirátust, annyira, úgy látszik, belém ivódott az emléke, hogy a játékot ne hagyjam elmenni az orrom előtt.

TINI NINJA TURTLES

INFOBOX

Kategória: arcade akció • **Kiadó:** Konami • **Fejlesztő:** Konami • **Web:** www.konami.com



- **Kétféle játékmód**
- **Kilenc pályás arcade rész**

Aréna:

Judge Dredd 66%



Mortal Kombat IV 82%



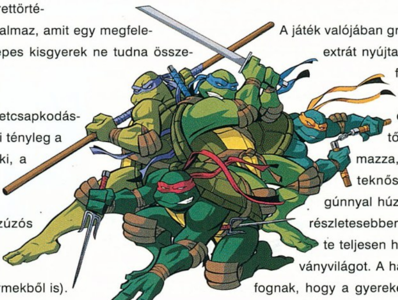
Wolverine`s Revenge 71%



Az intro alatt fájó szívvel vettem tudomásul, hogy a főcím, a logo, a stílus és úgy általában minden még rosszabb lett, mint amiért szüleimmel egykor harcba szálltam. Legalább rögtön utána két játékmód is választható. Az egyik egyszerű két személyes verekedés - melynek minősége nem közelíti meg az általam legutóbb próbált Mortal Kombat 4-et - a másik pedig a sztori mód, melyben 9 rész (menteni csak köztük lehet, három belőlük mindössze egy rövid próbatétel) rengeteg fejezetét kell végigjátszani a befejezéshez. (A „sztori" szó természetesen jelképes, a kerettörténet semmi olyasmit nem tartalmaz, amit egy megfelelően kezelt, beszélni már képes kisgyerek ne tudna összehozni.)

„Hosszú szellemi terhelést követő újrabutulási fázisban egyszer még pénzt is bedobnék érte!"

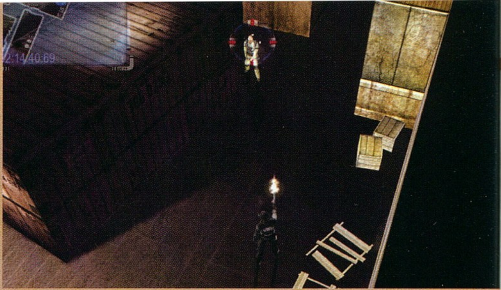
Nagyjából öt óra billentyűzetcsapkodással a végkifejlet elérhető, ami tényleg a feladat teljes egészét teszi ki, a programmal a játéktermi arcade automaták folyamatos színes-hangos törős-zúzós műfaja tért vissza PC-re, hiába hittük, hogy kihalt már róla (és lassan, hogy a játéktermekből is). Lineáris pályákon kell kis szakaszokon előrehaladunk, mindegyiken egy kisebb településnyi utcai suhancot, fekete és szürke nindzsát, kutya- és nem kutya robotot lekaszabolva, természetesen a részek számával arányos mennyiségben előforduló főellenségek mellett. Jellemző, hogy a további játékosok becsatlakozását hívogató felirat folyamatosan villog a jobb felső sarokban, és amikor meghalunk, a program visszaszámol. Szinte már hiányzik, hogy pénzt kelljen bedobnom! Az az igazság, hogy a játékmenet és a teknőc életérzés (muhahaha) sikerült olyan jóra, hogy egy hosszú szellemi terhelést követő újrabutulási fázisban egyszer be is dobnám.

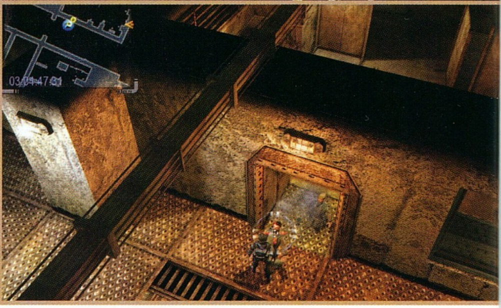


A játék valójában grafikai szempontból képes egy kis extrát nyújtani az ilyen jellegű ínyencségekre fogékonyaknak. A legkevésbé sem szép vagy változatos, mindössze a relatíve frissnek tekinthető cell shading technológiát alkalmazza, ez ad még egy kis pikantériát a teknősleveshez. A XIII-at látva némi gúnnyal húztam a számat, mert a képregény részletesebben nézett ki nála - itt azonban szinte teljesen hűen nyerjük vissza az eredeti látványvilágot. A hangok pont úgy suhognak és pufognak, hogy a gyerekeket elégedettséggel töltse el az eredmény, mikor utánozni próbálják, a zene pedig karakterteleri mutáns-puharock. A játék azonban nem rossz, mert nem akar több lenni egyszerű arcade agyleszívónál, és így nincs hol keseregnünk a félresikerült elemek fölött. Mindössze teljes időpocsékolás... még extinindzsateknőc-fanoknak is!

Lucas Z







GORKY ZERO: BEYOND HONOR

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Metropolis Software • **Web:** www.metropolis-software.com



- **Ígéretesen induló történet, gyatra kivitelezéssel**
- **a híres lengyel sci-fi író, Rafal Ziemkiewicz írásából készül forgatókönyv**

Aréna:

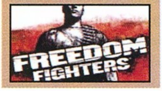
Splinter Cell 92%



Metal Gear Solid 2 92%



Freedom Fighters 87%



Lassan fél év telt el azóta, hogy egy félkész béta alapján megírtam a Gorky Zero: Beyond Honor bemutatóját akkor még reménykedve, hogy a Metropolis az előttük álló hónapok alatt ki tudja javítani az akkor tapasztalt hibákat és hiányosságokat, és a játékmeneten is képes annyit fejleszteni, hogy a viszonylag jó kerettörténet hozzá méltó játékmenettel párosuljon. Lássuk, mire jutottak a fiúk...

Keretova történetova. Anno, a bemutatóban már elregéltem az alapsztorit, ezért ezt itt most csak nagy vonalakban fogom érinteni; akit részletesebben is érdekel, az lapozza fel a néhány hónappal ezelőtti számok valamelyikét (most lusta vagyok, nem fogok utána nézni **Gamer Magazin 2003/08**), és szívja magába a nehezen megszerzett tudást. Tehát, a lényeg a következő: a Szovjetunió felbomlott, de a KGB (az orosz titkosszolgálat) nem. Magukat okosnak gondoló emberek próbálták a KGB felhalmozott tudását saját érdekükben kiaknázni, ezt azonban a KGB felső vezetői nem nézték jó szemmel (gyk.: vasban-betonban fürösztötték őket). Az amerikai hírszerzés rájön, hogy a régóta megfigyelt katonai kórház-kutatóközpont csak álca: az oroszok biológiai fegyverek fejlesztésére használják a létesítményt - ami csak újabb álca, amely mögött még nagyobb titokban kimossák az emberek agyát, és magatehetetlen zombikat kreálnak belőlük.

„A Gorky Zero ötlettelen, közepesen kivitelezett Splinter Cell klón - se több, se kevesebb."

A G8-ak titkos tanácsa nem akar nemzetközi konfliktust, és itt jövünk mi, azaz Cole Sullivan (magas, barna férfi felemás cipőfűzővel) a képbe...

Splinterova Cellova. Akitől a lopakodós-kommandózós játékok stílusa nem idegen, annak biztosan nem fogok most újat mondani azzal, hogy az egy éve megjelent Splinter Cell a kategória koronázatlan királya. Ha visszatekintünk a játékipar eddigi történelmében, akkor láthatjuk, hogy minden igazán sikeres és „stílusteremtő" játékot követett az udvartartása, azaz a gyors meggazdagodás reményében összeeszkábált klónok. A Gorky Zero béta verziója alapján viszonylag magas elvárásokkal ültem le a gép elé, sajnos azonban naivitásom és főleg optimizmusom ismét alaposan megtréfált. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, inkább vizsgáljuk meg, miért is minősítem a Metropolis Software új üdvöskéjét egyszerű klónnak.

A történetbe nem igazán tudnék (és főleg szeretnék) belekötni, hiszen minden ilyen játékhoz dukál egy jobbfajta politikai/nemzetbiztonsági konfliktus, amolyan „casus belli", ami okot adhat egy különlegesen kiképzett kommandós bevetésére. Ez természetesen most is adott, méghozzá nem is egy huszadrangú zug-forgatókönyvíró, hanem a híres lengyel sci-fi író, Rafal Ziemkiewicz tollából, és igazándiból nincs is vele semmilyen baj, kellően fordulatos ahhoz, hogy fenntartsa az érdeklődésünket.



Árnyékova nemszámítova. A történet folytatása sajnos már nem ennyire rózsás, mert a lopakodáson kívül túlságosan sok pozitív hasonlóságot nem sikerült felfedeznem a nagy elődhöz képest. Kezdeném a talán legfájóbbal: a fény-árnyékhatások itt pusztán mint grafikai látványelemek vannak jelen, játéktechnikai hatásuk egyáltalán nincs. Ez sajnos nagy érvágás, mert a bújócskázásra lehetőséget biztosító játéktér ezáltal jelentősen beszűkül magával vonva a többi kiaknázatlan lehetőséget is, úgymint kilőhető fényforrások, mindenféle hiper-szuper, korlátozott látásviszonyok között segítséget nyújtó szemüvegek und so weiter. Ha el akarunk rejtőzni, akkor pusztán a környező terep- és berendezési tárgyakra hagyatkozhatunk, ilyet (mármint optimális búvóhelyet) pedig nem minden helyen egyszerű találni. A grafikai megjelenítés mindezektől eltekintve tetszetős, a füst- és robbanáseffektusokat szépen kidolgozták, az ellenséges karakterek animációján azonban még elszöszmötölhettek volna ideig-óráig, mert szegények néha igen sután tudnak megmozdulni. Az ütközésvizsgálat sem lett éppen tökéletesnek nevezhető: ha ügyesek vagyunk, át tudunk nézni akár falakon is, de a másik véglet sem ritka, vagyis a legnagyobb menekülések közepette akadunk bele látszólag a semmibe, miközben szlalomozunk a golyózáporban. Kameranézetből kettő áll rendelkezésünkre, az egyik felülről mutat, amolyan izometrikus formában, míg a másik pont a hátunk mögül. Ez olyan esetekben hasznos, amikor csendesen és gyorsan akarunk elintézni valakit, mert ehhez nagyon pontos célzásra lesz szükségünk (hiába no, nehéz is meglőni a sarkaikat ott, ahol az anyjuk fogta őket, amikor belemártotta a...), vagy a térkép alapján nem tudjuk pontosan megállapítani a járőrök helyét, és körbe akarunk nézni. A fal mögül kikémlelni viszont lehet, így könnyen és észrevétlenül iktathatjuk ki az őröket, csak arra vigyázzunk, hogy közben ne vegyen észre egy másik csellengő. Ha a közeli kameranézetre váltunk, akkor Cole automatikusan a leglassabb fokozatra kapcsol - ilyen állapotban csapjuk a legkevesebb zajt, és ilyenkor érdemes megpróbálkozni a Silent Killel is, aminek hála egyetlen lövéssel leteríthetjük a prédát, ha fejre céloztunk, és közben nem vett észre. Ezzel nem pályázhatnak az „Év Újítása" címre... A zaj-ométer egyébként a képernyő bal-felső sarkában elhelyezkedő térképen található, ahol emberünk egy kék ponttal van jelölve, rajta aktuális sebességével. Minél nagyobb elánnal vetjük magunkat a melóba, annál valószínűbb, hogy a távolabbi őrök is felfigyelnek tevékenységünkre.





A mesterséges intelligenciát meglehetős kettősség jellemzi. Egyrészt, ha már észrevett, nagyon nehéz lesz előle elbújni, nem nagyon engedi magát becsapni mindenféle csalafinta útvonalakkal, ráadásul idegesítően pontosan lő. Másrészt viszont vannak furcsa dolgai is: ha véletlenül felébresztünk egy alvó katonát, az hirtelen teljesen kijózanodva elrohan, és megnézi, mi a baj, s ha nem talál semmi gyanúsat, akkor visszamegy a helyére, és nulla idő alatt visszazuhan addigi kómás állapotába. Zavaró, hogy míg mi elvileg egy elit kommandóst alakítunk, puszta kézzel nem tudjuk hatástalanítani a járőröket, csak akkor, ha már legalább egy elektromos sokkolót magunkhoz vettünk (mondjuk, ez is jó, sok ezer volttal kiütjük a szerencsétlen delikvenst, ő meg, miután magához tér, folytatja a járőrözést, mintha csak egy szúnyog csípte volna meg). A bujkáláson felül egyébként nem lesznek túl változatos feladataink, legtöbbször csendben be kell jutni egy olyan szobába, ahol dolgoznak páran, suttyomban feltörni a szabadon álló ámítógépet, és kislisszanni a kinyíló ajtón.

Ó igen, majd' elfelejtettem. Lehet, hogy csak én vagyok vakegér, de egyszerűen nem fér a fejembe, hogy a mozgó katonákat miért nem lehet eltalálni. Észrevesz, majd egyenesen rohan felém a szerencsétlen, én meg a szemei közé eresztek két tárat, de mintha kísértetre lőnék. Aztán, amikor megáll, furcsamód az ólom is jobban fogja...

Daszvidanje. Kár ezért a nemrég még ígéretesnek tűnő programért - nem tudom, hogy a kiadó nyomására kellett-e idő előtt kihozniuk a Metropolisos srácoknak, vagy csak egyszerűen nem akartak több energiát belefeccölni, de ez így nagyon nem lett jó. Aki nagyon nem bírja már egy kis kommandózás nélkül, az szánjon rá pár órát, hátha több szerencséje lesz, mint nekem - aki viszont türelmesebb típus, inkább várja meg a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-t.

Hunor

Pro: Silent Kill(?); más most nem jut az eszembe...

HANGULAT	18	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 400, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
71%

Kontra: monoton; felemás AI; eredetiség teljes hiánya



DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Pro: Sirály gyökerek

HANGULAT	10	25
JÁTSZHATÓSÁG	11	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	04	10
ÉLETTARTAM	03	10

GÉPIGÉNY PIII 800, 128 MB RAM, 600 MB HDD

ÖSSZESEN 42%

Kontra: Bugzik, lassú játékmenet, semmi újdonság



Ezt a sarut még Hermes is megirigyelhetné...



Kirobbanó ötletek tárháza...lehetne

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

INFOBOX

Kategória: verekedős • **Kiadó:** Epic Megagames • **Fejlesztő:** Diversions Entertainment • **Web:** www.omf.com



- 12 aréna
- online játéklehetőség
- 16 játékos mód

Aréna:

One Must Fall 2097 89%



Mortal Kombat 4 80%



Virtua Fighter 2 86%



Tulajdonképpen úgy gondoltam, hogy bevezetőnek az lenne a legjobb, ha leírnám legrémisztőbb történetemet a One Must Fall 1994-ben megjelent első epizódjával kapcsolatban, de Hunor óva intett tőle, hiszen a jó hírem forgott volna kockán. Így sajnos erről most lemaradtok, de azért annyit megsúgok, hogy amennyiben bármi kósza pletykát hallanátok rólam és az egyik OMF meccsem alatt történt vérben úszó darabolós-agyvelős halálesetről és egy kettétört gázbojlerről, ne higgyétek el, ártatlan vagyok, mint az óvodában lekváros kenyeret majszoló Mancika.

Történelem. A Diversions Entertainment 1994-ben az Epic Megagames segítségével az éppen tomboló Mortal Kombat-láz közepén kitolt a sémáktól kissé eltérő alapokon nyugvó verekedős progit, kék hűtőgép-kilövő ninjászok és metamorfózis-mániában szenvedő Shang Tsungok helyett hatalmas robotokkal kellett az olajszintet ellenőrizni az ellenfelekben.

Pelenkás robotok? Az egész játék koncepciója jó pár helyről „lop", de ez nem feltétlenül negatívum. Erőteljes Unreal Tournament-beütés érezhető történeti szempontból, maszszívan az online játékra kihegyezett körülmények, jó grafika jellemzik. Ez utóbbi azért némileg túlzás, hisz a karakterválasztó képernyőn a különböző nemű harcosok ugyan még szépen mutatnak, ellenben az arénában semmit sem látni belőlük, mind a fix mennyiségű (8 darab) konzervdobozból kell választanunk, mint harci „ruha", ezáltal egyenfelszerelést kapunk fel. Mindegyik karakter négy módosítóval rendelkezik, melyek szinte alig befolyásolják a robotok mozgását, de hozzáadódnak a választott robotruha képességeihez (erő, ügyesség, állóképesség és fókusz).
A 8 féle mikrobi mind más-más hadonászási és karcolási képességgel van megáldva, mindenki válassza a számára legszimpatikusabbat, noha a különleges támadásaik között méretes különbségek vannak.

Az aréna + az ellenfelek. A karakter minél több időt tölt az arénában, és minél több alkatrészt próbál leszakítani az ellenfélről, annál több energiája lesz, amelynek segítségével kis idő után képes lesz használni speckó támadását is. Kedvencem a légi atomtámadás, szerencsétlen ellenfelek azt sem tudják, hova rohanjanak amúgy sem túl gyors, körülbelül 2 km/óra tempójukkal. Tovább fokozták a diversionos srácok az izgalmakat azzal, hogy 12 arénában lehet püföreszni egymást. Majdnem mindben vannak felkapható tárgyak, melyek elhajításával megzavarhatjuk ellenfeleinket, vagy, ha épp úgy adódik, sérülést is okozhatunk nekik. A veszélyes zónákra is oda kell figyelni az intenzívnek csöppet sem nevezhető harc közben, nehogy a robotka véletlenül lávába lépjen, mert az fáj neki. Hiába vezérlik a masinákat emberi karakterek, sajnos szikrányi jelét sem mutatja az AI annak, hogy foglalkoztak volna vele. Annyira egyszerű lenyomni a hadjáratot, hogy még az egyik barátnőmnek is sikerült. Azt viszont mentségére meg kell jegyeznem, hogy 10-12-en egy arénában táncizva komolyan mosolyogtató pillanatokat lehet szerezni barátoknak/macskáknak.

Összegzés. Nem hinném, hogy pár napnál tovább szórakoztatónak találná bárki a stuffot, még legalább 1 hónap kell neki, míg a javítások és egyéb finomítások elérik azt a szintet, hogy a netkódja bugmentes legyen, és még jól is fusson lagok és idegesítő hibák nélkül.

-=Flatline=-



DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Pro: Remek szórakozás, különösen többjátékos üzemmódokban
A pályák száma gyakorlatilag végtelen hála a pályaszerkesztőnek

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY: PIII 450, 64 MB RAM, 270 GB HDD

ÖSSZESEN 81%

Kontra: A fizika igencsak messze áll a valóságostól.
A program hangjaira is elkéne egy kis újítás.



Reméljük, nem lesz szélmalomharc

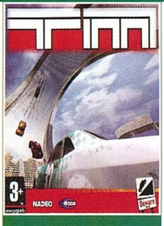


A java még hátra van!

TRACKMANIA

INFOBOX

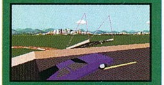
Kategória: autóverseny • **Kiadó:** DigitalJesters • **Fejlesztő:** Nadeo • **Web:** www.trackmania.com



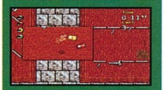
- 3 féle kocsi és pályatípus
- korlátlan mennyiségű pálya
- kiváló többjátékos mód

Aréna:

Stunts 87%



Micro Machines 89%



Ignition 81%



Nem vagyok túl nagy híve az autós játékoknak, barátaim csak a fék nélküli őrültnek szoktak nevezni, ha néhanapján erre a kategóriára fanyalodnánk a LAN partikon, ám ebben a stílusban is akad pár olyan alkotás, mely sokáig képes a monitor elé szögezni.

3... 2... 1... Start. A Trackmania készítői minden erejükkel azon voltak, hogy a lehető legjobb autós-ügyességi játékot készítsék el a számunkra. Ebbéli igyekezetüket csak dicsérni lehet, és csak csendben jegyezzük meg, hogy a nagy igyekezetben azért egy kis bevezető animációért vagy egy picit pofásabb menüért nem haragudtunk volna meg, bár a lényeg nem ezeken van.

Egyedül a világ ellen? A játék kétféle sorozatot kínál fel végigjátszása során, az első és „egyszerűbb" kiválasztását követően a már megépített pályákon kell a lehető leggyorsabb idő alatt végigszáguldoznunk, míg a másodikban nekünk kell felépítenünk a pályát a már elhelyezett időmérési pontok érintésével, és így teljesíteni azt szintén a lehető legrövidebb idő alatt. A teljesítményünket a gép bronz, ezüst, arany, esetleg a „jobb, mint a fejlesztők" című medállal honorálja. Amíg nem teljesítettük az adott pályát, addig nem mehetünk át a következőre, ez igaz a sorozatokra is, azonban a későbbiekben már az érmék színe is számítani fog a következő pályacsomag feloldásához. A nagyjából 100 pálya teljesítése után sem kell tartanunk az unalomtól, hiszen a programban található pályaszerkesztőnek hála csak a fantáziánk szabhat határt az általunk készített kihívásoknak (a medálokért kapott pénzösszegből tudunk elemeket vásárolni pályáinkhoz).

A játék során háromféle autóval (pickup, amerikai és rally, mindegyik többféle festéssel rendelkezik), valamint háromféle tereptípussal (téli, sivatagi és erdős) találkozhatunk, melyek mindegyike igen erőteljesen különbözik a többitől, legyen szó akár a vezethetőségről, akár a tereptárgyak mibenlétéről. A fizikai modell a valóságostól igencsak távol áll, de ez egy ilyen arcade jellegű verseny esetében talán még megbocsátható. A Trackmania ezen kívül rendelkezik többjátékos üzemmóddal is, amelyben bárkivel bármely pályán összemérhetjük tudásunkat legyen szó az internetről, helyi hálózatról vagy akár ugyanarról a gépről.

Összhangzattan. A menü puritánságához képest a játék maga a vizuális csoda, összességében igen letisztult kép tárul szemünk elé. A hanghatások terén semmi kiemelkedőről nem számolhatunk be, a zene sem túl eredeti, de legalább nem hivalkodó.

Restaurálás után. Mivel emlékeinkben igen előkelő helyet foglal el egy bizonyos Stunts nevű program, ezért szinte elkerülhetetlen, hogy a nagy ős ne kísértse állandó jelleggel mostani tesztünk alanyát. Bár a Trackmania igen élvezetes program, azért még lenne mit javítani rajta. Mi kíváncsian várjuk a nemsokára megérkező vetélytársakat.

LaWMaN



DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

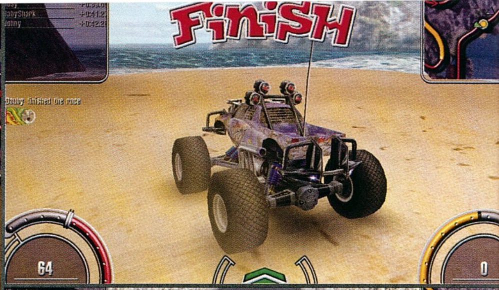
Pro: néha aranyos és néha megkapóan szép tud lenni, de semmi egyéb

HANGULAT	14	25
JÁTSZHATÓSÁG	13	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY PIII 800, 64 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN 58%

Kontra: lapos versenyek, aktív akadályok - de minek?, borzalmas soundtrack, rövid élettartam

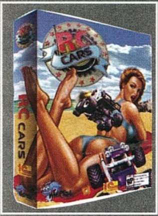




RC CARS

INFOBOX

Kategória: autóverseny • **Kiadó:** Whiptail Interactive • **Fejlesztő:** Creat Studio • **Web:** www.whiptailinteractive.com



- Három kisautó 10 pályával
- távirányítós kisautók

Aréna:

Re-Volt 89%



Big Scale Racing 85%



A távirányításos kisautók világa mindig is vonzott minket, férfiakat. A Re-Volt által kitaposott ösvényre most az orosz Creat Studio csapata lépett, akik egy huszárvágással egyből meg is kísérelték a nagy elődöt felülmúlni.

Orosz rulett. Tavaly nyáron ez a csapat PS2-re „gyártott" egy játékot Smash Cars címmel, melyben sokkal több opció és játékelem volt. Most, a PC-konverzió érkezésekor a játékelemeket alaposan megnyirbálták, a játékot pedig leegyszerűsítették.

De nézzük a konkrétumokat: végy 3 kisautót és 10 pályát, dolgozz ki egy bajnokságot, ahol a versenyeken pénzdíjat osztanak, majd a járműveket tedd fejleszthetővé (turbó, motor és kerekek), és máris megkapod az RC Carst. Se többet, se kevesebbet - és ez bizony édeskevés. Apropó, elfelejtettem megemlíteni, hogy a legelső verseny kivételével mindenhol részvételi díjat kell fizetned. Hogy ennek miért van ekkora jelentősége? Azért, mert a már megkezdett versenyt nem lehet újraindítani, miután nagyon elbaltáztunk valamit, ergo a fejlesztőknek sikerült elérniük, hogy a rendelkezésünkre álló pénzmag hamar elfogyjon, és unos-untalan játszhassuk újra a korábbi versenyeket, amíg végre sikerül átevickélnünk a soron következő pályán. Mindenközben a pénz másik részét járgányunk fejlesztésére költjük majd, mely kiadás további, feleslegesen ismétlődő versenyeket eredményez.

Tipikusan durva designeri hibának érzem, hogy a játék gerincét alkotó bajnokságban minden verseny 5 körös, így próbálják mesterségesen még tovább növelni a játékidőt. A pályákra tett akadályok egy része saját életet él: az emberek rugdossák, az autók elütik, a kutyák felborítják, a katonák pedig kilövik a járgányunkat. Nyilvánvaló, hogy ezzel a játékot próbálták színesíteni, új lehetőségeket kínálni a megszokott, statikus akadályokon felül, de bárcsak ne tették volna! Nem elég, hogy hatalmas előnyünket egy ilyen „elem" pillanatok alatt képes lenullázni, de még a helyzetüket is változtatják - minden körben máshol jelennek meg. Egyszóval rettentően dühítő, hogy a versenyek kimenetelét sok esetben egy-egy rosszul elkapott kutya vagy autó dönti el.

Orosz krémtorta. A kisautók viselkedése meglepően jó, azonban kicsit sok a kiszámíthatatlan megpördülés vagy borulás, ellenfeleink pedig a legkisebb erőfeszítést sem teszik, hogy kikerüljenek. Ennek eredményeként nem egy hibát fogunk elkövetni, hanem hibasorozatokat, miáltal hirtelen az utolsó helyre kerülünk vissza, ahonnan törtethetünk előre. Aztán ismét beleakadunk egy akadályba, és minden kezdődik elölről... azért megemlítem, hogy nagy önuralomról téve tanúbizonyságot addig játszottam a játékkal, hogy legalább minden pályát ki tudjak próbálni, de türtőztetni kellett magam.

A grafika aranyos, de semmi extra, a játék savát-borsát adó pályákon a tervezőnek igazán semmi maradandót sem sikerült alkotnia. De így van ezzel a zenész is, aki nálam kiérdemelte 2003 legrosszabb PC-s aláfestő zenéjének járó citromdíjat: ez förtelem!

Lemerülve. Ha lehet, ezt a játékot inkább kerüljétek el, és vegyétek elő a nemrég teljes játékként szereplő Re-Voltot. Ha viszont rádióirányításos pályaversenyzésre fűl a fogatok, akkor a Big Scale Racing az a játék, amelyiket be kell szereznetek.

RC Cars, nyugodj békében...

Dauby



Pro: nagyon sok küldetés, élethű hanghatások

HANGULAT	10	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	10	25	PIII 000, 128 MB RAM, 00 GB HDD
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	10	20	51%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: végtelenül vontatott, bonyolult kezelőfelület, csapnivaló grafika



Na, ez azért kicsit durva...

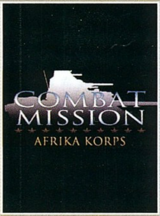


Fritzke őrmester vs. homokvihar

COMBAT MISSION:
AFRIKA KORPS

INFOBOX

Kategória: stratlégia • **Kiadó:** CDV • **Fejlesztő:** Battlefront.com • **Web:** www.battlefront.com



- **rendkívül aprólékos, ámde rosszul kivitelezett stratégia**
- **összesen 62 egyjátékos misszió**
- **7 teljes hadjárat**

Aréna:

Sudden Strike 81%



WWII: Frontline Command 61%



Blitzkrieg 89%



Harmadik epizódjához érkezett a Combat Mission sorozat, melynek legsikeresebb darabja egyértelműen a Barbarossa to Berlin. Az Észak-Afrikában, Olaszországban és Krétán zajló eseményeket elénk táró Afrika Korps éppolyan rengeteg küldetést és egységet tartalmaz, mint elődje, és éppúgy elmondható róla, hogy kizárólag a fanatikusoknak ajánlott.

Ütközetek a végtelenségig. Aki úgy gondolja, hogy komolyan beleveti magát az Afrika Korpsba, az megnyugodhat a pénztárcáját illetően, hisz soha többé nem kell pénzét játékokra költenie. Az egyjátékos küldetések száma ugyanis hatvannál is több, melyek mellett még hét hadjárat is vár bennünket. Ha mindez nem lenne elég, a szerkesztővel létrehozhatunk saját térképeket és csatákat is. A legtöbb küldetés Észak-Afrikában zajlik, de eljuthatunk Olaszországba vagy Krétára is. Mind a tengelyhatalmak, mind a szövetségesek csapatait irányíthatjuk, de bizonyos küldetésekben, mint a funkcióját el egyáltalán nem látó tutorialban, csak az egyik fél áll a rendelkezésünkre.

Dörögjön az ágyú! Az összecsapások elején elhelyezhetjük egységeinket a zölden kijelölt területen belül, majd megkezdődik a konkrét csata. Ennek két fázisa van: először minden egység esetében a jobb kattintásra előtűnő menüből kiválasztjuk, hogy milyen feladatot szánunk katonáinknak. Ez lehet mozgás, támadás, várakozás, egy adott terület fedezése, vagy gyalogosok esetében egy jármű elfoglalása, vagy elhagyása. Ha ezzel megvagyunk, azt is meghatározhatjuk, hogy a katona melyik nála lévő kézifegyvert, vagy éppen gránátot használja, vagy a harci járművek kezelői mit töltsenek a lövegbe. A második fázisban kerülnek végrehajtásra a kiadott utasítások, melyek valós időben történnek, és a teljes harci kör hatvan másodpercig tart. Ennyi ideje van egységeinknek a mozgásra, manőverezésre - mivel a pompás útkeresésnek hála állandóan összeakadnak, a harci kör ezzel úgy, ahogy van, el is mehet -, és természetesen az ellenség kilövésére. Ha a csata kimenetele kétségessé válik, a csapataink morálja vészesen zuhanni kezd. Ekkor a katonák elhagyják a megsérült, vagy akár ép járműveket, és az offenzíva fejvesztett menekülésbe csaphat át. A küldetések célja, egy ellenséges, vagy semleges objektum elfoglalása, vagy az ellenfél egységeinek szisztematikus megsemmisítése.

Hogy néz ez ki?!? A csatateret tetszésünk szerint forgathatjuk jobbra, balra, és összesen kilenc eltérő távolságból szemlélhetjük egységeinket. Érdemes a legnagyobb két közelítést választani, mert ekkor még a harci eszközök úgy-ahogy elmennek - a katonák már nem -, de persze ilyen közelről nem tudjuk megtervezni a stratégiai lépéseket. Még az is elfogadható, hogy nagyobb távolságokból a grafika funkcionálissá válik, de azért az nagyon durva, hogy a harcmező vége úgy van levágva, mintha egy terepasztal szélét fűrészelték volna le. A hanghatások legalább jól eltaláltak, habár az időnként eldördülő ágyúlövések, és a meglehetősen lanyha fegyverropogás egyáltalán nem kelt háborús hangulatot.

Ez azért nagyon kevés... Aki fanatikusan rajong a végtelenül összetett és bonyolult stratégiákért, annak az Afrika Korps bizonyosan tetszik majd, de reálisan nézve unalmas, nehezen áttekinthető és ráadásul randán kivitelezett játékkal van dolgunk.

Trasher



DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Pro: A politikai rendszer kidolgozottsága

HANGULAT	14	25
JÁTSZHATÓSÁG	10	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	12	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	03	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
50%

Kontra: szegényes grafika, zsúfolt játékmenet



Ide lehet írni a jobbnál jobb képaláírásokat jól!

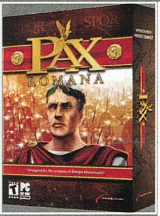


Ide lehet írni a jobbnál jobb képaláírásokat jól!

PAX ROMANA

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Dreamcatcher • **Fejlesztő:** Galilea • **Web:** www.paxromanagame.com



- Jó ötlet, rossz megvalósítás.

Aréna:

Europa Universalis 79%



Legion 57%



Medieval: Total War 87%



Az Europa Universalis motorja már nem mai darab. A Paradox Entertainment oldalára ellátogatva mégis azzal a ténnyel szembesülünk, hogy a lelkes kis csapat immár legalább az ötödik hámréteget készül lefejteni a jól bevált rendszerről. Ebből azt a helytállónak tűnő következtetést lehet levonni, hogy minden bizonnyal stabil vásárlóerő áll rendelkezésre a piacon az ilyen játékok befogadására. Hasonló eredményre juthattak a Dreamcatcher agytrösztjei is, amikor rábólintottak a Galilea nevű fejlesztőgárda akciójára, mely során megvették a Paradoxtól az Europa Universalis licencét, hogy annak felhasználásával boldogítsák a monitor előtt ücsörgő cezaromániásokat.

„Mit adtak nekünk a rómaiak?!" Miután elindítottuk a játékot, és konstatáltuk, hogy nem az év legjobb bevezető animációjának kockái peregtek le szemünk előtt, a spártai egyszerűséggel kialakított menüben ajánlatos rögtön az oktató anyagra kattintanunk. Itt meglehetősen közérthető eligazítást kapunk. (Persze csak akkor, ha az előugró ablakokat a jobb, nem pedig a megszokott bal egérgomb lenyomása közben próbáljuk arrébb tessékelni, mert ezeket bizony a furmányos fejlesztők felcserélték). Ezután egy stratégiai és egy politikai kampánnyal valamint a többjátékos mód kihívásaival van lehetőségünk szembenézni. A Pax Romana teljes körű, minden részletre terjedő elemzése, figyelembe véve a játék komplexitását, legalább ennek a cikknek a négyszeresét tenné ki. Az egyetlen bökkenő, hogy nevezett alkotás taglalása a legnagyobb jóindulattal sem érdemel egy oldalnál többet. Felettébb lesújtó véleményemet a Galilea játéka elsősorban játékmenetének túlbonyolítottságával érte el, ami teljesen értelmetlenné teszi a valós idejű rendszert. Folyamatosan a pause gombon kell pihentetnünk kezünket, ha nem akarunk semmiről lemaradni. Egyszerre kell hadseregeinket vezényelni, szövetségeket kötni, a gazdaságot és a kereskedelmet igazgatni, továbbá a belpolitikai csatározásokban sem javallott alulmaradni. A grafika, amely ugyanazt a képet mutatja, mint szinte bármelyik EU motort használó játéké, meglehetősen szegényes. A Hearts of Iron esetében - amelyet ugyanez az engine hajtott - hosszú órákat el lehetett tölteni a monitor előtt anélkül, hogy ezen a tényen fennakadt volna az ember. Ott a lendületes játékmenet elterelte a figyelmünket a grafika hiányosságairól. A Pax Romanát tekintve azonban a rusnya megjelenítés pocsék, döcögős játékmenettel párosul. Arra pedig, hogy egy hasonló műfajú játék kifejezetten igényes, szép grafikával is eladható, a Medieval: Total War alighanem a legjobb példa.

A zene nem sokban különbözik attól, amit hallottunk már a Caesar sorozatban, aztán a Legionban, a Praetoriansban és szinte bárhol, ahol legalább egy tógába öltözött fickó átkolbászolt a monitoron - jellegtelen aláfestő muzsika.

„Vae Victis!" A Pax Romana kétségtelenül bukásra ítéltetett darab. Kár érte, látszik rajta, hogy készítői számtalan ötlettel felvértezve láttak neki a program megírásának. Az egészet ott rontották el, amikor ahelyett, hogy írtak volna egy valóban saját fejlesztésű játékot, elképzeléseiket egy mások által már elkészített program keretei közé próbálták erőszakolni. Ebből következik, hogy sajnos igencsak olyba tűnik, a korszak rajongóinak még várniuk kell egy csöppet, egészen a Rome: Total War megjelenéséig, melynek pontos dátumát egyelőre homály fedi. **SE**



DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Pro: A kombórendszer. Nagyon hasonlít a Diablóra...

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	12	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PII 266, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD

ÖSSZESEN 66%

Kontra: Talán túlságosan is. Nagyon kiegyensúlyozatlan





BLADE AND SWORD

INFOBOX

Kategória: akció-szerepjáték • **Kiadó:** Whiptail Interactive • **Fejlesztő:** Pixel Studio • **Web:** www.pixelgame.com



- **3 világ**
- **3 játszható karakter**
- **3 klikkelgetésben tönkrement egér**

Aréna:

Diablo 96%



Diablo 2 89%



Nox 83%



A Diablo megjelenése óta mindenki tudja, hogy az „egérgyilkos, könnyed szerepjátékok" készítésével általában nem lehet rosszul járni. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Battle.neten máig is játszó tömeg, vagy a klónok támadásaként ismert korszak, amikor az újabbnál-újabb trónkövetelők havonta jelentek meg.

Ellopták, ellopták a drágaszágom. A Pixel Studio új programja a „jobbtól nem szégyen" elvet követi, és ettől csak nagyritkán tér el, így az ember könnyen és folyamatosan megtanulhatja, mi is az igazi „déja wu", ha már a távol-keleti világba helyezett programmal próbálkozik. Ez az epigon módon történő másolás azonban nem tett jót neki, összességében túl ismerős, ráadásul jóval haloványabbra sikerült az eredetinél. Az a keveske, de jó változtatás, pedig nem viszi el a hátán az egészet. Azonban ha a Blizzard üdvöskéjét már nagyon unnánk, esetleg szeretjük a kínai mondavilágot, akkor érdemes lehet kipróbálnunk. A monoton csapkodás (az ellenfelek általában nagyon sok ütést el tudnak viselni), az MI zombi szintjének mivolta (azokat legalább jól modellezi), azonban még a legbátrabbakat is elrettentheti, pedig a felkínált fejlődési rendszer, valamint a különféle támadásokból létrehozható kombórendszer igencsak ötletesre sikeredett, valamint végre védekezhetünk is.

„A monoton csapkodás, az MI zombi szintjének mivolta, azonban még a legbátrabbakat is elrettentheti."

A hármas számmisztika. A három felkínált karakter ugyan különböző harcstílussal rendelkezik, azonban így sem térnek el annyira egymástól, hogy megérjék a háromszori szenvedést. A küldetések közül csak egy-kettő (esetleg három) tartogat meglepetéseket, pl.: nem gyilkolhatunk le senkit, úgy kell visszaszereznünk egy övet. A három világra bontott kalandozásaink során a legkülönfélébb mondai alakokkal kell majd megküzdenünk, ráadásul akárhányszor belépünk egy adott pályarészre, ott annyiszor újratermelődnek, de legalább nem csak háromfajta létezik.

Pixelhalmok és hanghullámok, amelyek inkább völgyek. A főmenüben azonnal megtudhatjuk, miért is hívják Pixel Studiónak a fejlesztőket: bízvást állíthatjuk, ennél rondábbat még nem nagyon láttunk. Szerencsére játék közben nem ennyire vészes a helyzet. A maximális felbontás 800*600, akárcsak a Diablo II esetében. Hegyként emelkedik ki a zenei részleg által nyújtott teljesítmény a többi közül, még az sem von le semmit érdemükből, hogy egyéb részekről szinte nem is beszélhetünk, hiszen a minimálisan szükséges csatazajon és pár idegesítő kiáltáson kívül egy decibelnyi hang sem hagyja majd el hangfalainkat.

A majomkirály legendája bizony rejtve marad. A Blade And Sword igencsak elkésett próbálkozás, ha pár évvel ezelőtt jelent volna meg, akár még nagy riválisként is emlegethettük volna. Reméljük, a fejlesztők következő alkotása már jobb értékelést kaphat.

LaWMaN



Pro: Viszonylag alacsony gépigény; Villámgyors uninstall

HANGULAT	08	25
JÁTSZHATÓSÁG	11	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	08	20
AUDIO	04	10
ÉLETTARTAM	01	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD

ÖSSZESEN
34%

Kontra: Grafika, játszhatóság, zene, hangulat... tulajdonképpen minden.



Néha a kard is jól jöhet.

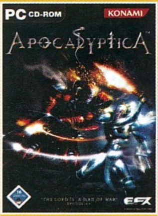


Na, ezt hívják egyenlőtlen küzdelemnek.

APOCALYPTICA

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Konami • **Fejlesztő:** Extreme FX • **Web:** www.konami.com



- 4 karakter kaszt eltérő tulajdonságokkal
- Hálózaton akár 32 játékos
- 11 kézi fegyver és 8 varázslat

Aréna:

Chaos Legion 77%



Enclave 89%



MDK2 85%



Kedves Olvasó! Mielőtt feleslegesen áldoznál az életéből pár percet jelen cikk továbbolvasására, vess egy pillantást a százalékos értékelésre. Ha még ez sem lenne eléggé érzékletes, álljon itt figyelemfelkeltésnek a lényeg: AZ APOCALYPTICA NAGYON ROSSZ!

Eljő a Sátán ideje. Ha valamilyen csoda folytán az elrettentő bevezető nem győzött volna meg arról, hogy valamilyen 80% feletti játék kritikáját olvasgatva inkább messziről elfelejtsd a Konami aktuális üdvöskéjét, rajtam ne múljon: kifejtem bővebben. A rendkívül elmés történet szerint a Föld és az emberiség a Sátánnal vívott ádáz csatában legyőzetett. Szerencsére az igaz hívőket az Úr figyelmeztette, ezért az angyalok segítségével bárkákat építettek, és az űrön átkelve az Ígéret Földjére hajóztak. Évszázadokkal később új kolóniák jöttek létre, melyek idővel akaratlanul újabb és újabb viszályokat szültek erőt adva ezzel az Antikrisztusnak a feltámadáshoz. A háború kimenetelén a hatalmas túlerővel szemben csak néhány jól képzett harcos változtathat, akik magukban hordozva a szentek génjeit emberfeletti erővel bírnak.

„Újszerű“ játékmenet. A négy kaszt (apácák, templomosok, szeráfok és robotok) négy választható harcosa egyaránt kitenyésztett klón, akik mindenféle DNS manipulációval és a szentek harctudásával felvértezve vonulnak a csatába. Az epikusnak szánt, ám rendkívül buta történetnek ettől a ponttól kezdve az égvilágon semmilyen fontosabb szerepe nincs. Másképp fogalmazva: feladatunk az lesz, hogy egeret és billentyűzetet ragadva legyilkoljuk azokat, akik velünk szembe jönnek. Az „interaktivitást“ fokozandó az egyes pályákon segítőtársakat is kapunk az adott szituáció függvényében (merthogy küldetések is vannak ám, kérem szépen!), a karakterek pedig tulajdonságaikban eltérnek egymástól. Mindez akár még jól is hangozhatna, csak éppen a gyakorlatban nem működik.

Szép is lenne, ha igaz volna. Nem rovom fel hibának, ha egy játék primitív, elvégre alapvetően a szórakoztatást a cél, amit egyeseknél egy hack 'n slash, másoknál pedig egy bonyolult RPG érhet el. Az Apocalypticával viszont az a bökkenő, hogy egész egyszerűen minden szempontból annyira rossz, hogy inkább idegesít, mintsem a fenti célt szolgálja. Már-már lenyűgöző, hogyan kerülhet napjainkban a boltok polcaira egy ilyen mérhetetlenül idejétmúlt darab. A borzalmas intro sem kecsegtet túl sok jóval, pedig a java csak ezután jön! A gagyi grafika suta irányítással valamint megmosolyogható AI-vel párosul, és akkor még szó sem esett a dög unalmas, minden ötletet nélkülöző játékmenetről, ami nagyjából két perc után arra ösztönöz, hogy sietve az uninstallt válasszuk. Mazochisták esetleg még megpróbálkozhatnak a multiplayerrel, de ahhoz már végképp irtó sok türelem és lelkierő szükségeltetik. A nagy csatában a Neo-Sátán úgy látszik, a fejlesztőgárdát is megbabonázta, másképp egész biztosan nem szabadítottak volna ránk ilyen rettenetet. **SzB**

Four Horsemen of the Apocalypse.

A korábban a 3DO által dédelgetett akciójáték talán már sosem lát napvilágot, pedig a felütés ígéretesnek tűnt. A napjainkba helyezett cselekményben a Sátán elszabadítja erőit a Földön pusztítást hozva ezzel az emberiségre. Négy arkangyalra vár a feladat, hogy a Gonosz tervét megakadályozza.



Pro: Látványos küzdelmek, bonyolult mozdulatsorok. Egyszerű játékmenet és kezelés.Sok akciófilmet felülmúló sztori.

HANGULAT	14	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 128MB RAM, 900MB HDD

ÖSSZESEN
69%

Kontra: Billentyűnyúzással is éppoly eredményes akció. Automatikus mentési pontok. Teljesen egysíkú játékmenet.

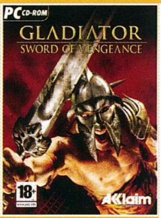




GLADIATORS:
SWORD OF VENGEANCE

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Acclaim Entertainment • **Fejlesztő:** Acclaim Manchester • **Web:** www.acclaim.com



- **A látványos, akciókkal teli Gladiator inkább tűnik interaktív mozinak, mint játéknak, oly kevés a játékos szabadsága.**

Aréna:

Blade of Darkness 85%



Prince of Persia 91%



The Hobbit 75%



Róma, valamivel időszámításunk után, egy rejtélyes körülmények között hatalomra került zsarnok uralmát nyögi. Az örök város porain épülő új rend ünnepének fénypontja egy minden eddiginél fergetegesebb és véresebb gladiátorviadal. Ide kerül hősünk, minden idők legnagyobb harcosa, a veretlen Invictus Thrax is. Ezzel kezdetét veszi a játék első felvonása is, amely egyfajta ötvözete az intrónak, a tutorialnak és a játéknak. Sebezhetetlenül haladhatunk végig az életünkre törő gladiátorokkal zsúfolt porondokon, míg eljutunk a Capitoliumba, Arruntius színe elé. A halálban örömét lelő közönségre hivatkozva a zsarnok közbenjárására végül Thraxot elragadja valami e világon kívüli erő.

A hősök túlvilági mezőire kerülve Thrax úgy érzi, végül elnyerte szabadságát. Az isteneknek azonban tervük van vele. Mars fiai, Romulus és Remus Thrax kezébe adják a lehetőséget, hogy Phobos és Deimos gonosz istenek erejét megtörve visszaállítsa Róma Jupiternek is tetsző dicsőségét. Innen, az Elysiumból nyílnak meg gladiátorunk számára azok a világok, melyeken a gonosz hordái csak learatásukra várnak.

Játékunk innen meglehetősen egyszerűen folytatódik. A teremtmények kaszálása, valamint egyszerű feladványok megoldása nyit mindig utat a cél felé. Bizonyos pontokon teljesítve egy kihívást Thrax extra tulajdonságokat nyerhet el, vagy növelheti „holt"-erejét. Ezek a helyek kozmikus arénák küzdőterére vezetnek, ahol szabott idő alatt kell győzelmet aratnunk. Az itt elszenvedett kudarc nincs kihatással a főjátékban lévő énünkre, mivel ezek nem is kötelező feladatok.

Karakterünk összetett mozdulatai egy új Mortal Kombatnak is a becsületére válnának. Az Acclaim ilyen téren nem szűkölködik tapasztalatban. Invictus Thrax azonban tudja a dolgát, így irányítása meglehetősen egyszerű eset, megelégedésére mindazoknak, akik akciójátékban már a két gombot is sokallják.

A mozdulatok a helyzettől függenek, és a szaltók, rúgásokkal kombinált ugrások, vagy a kard különböző használata valóban látványosan hatnak.

Van egy kaszab gombunk (y), amelyet a másikkal (c) kombinálva karakterünk extra mozdulatsort produkál, miközben mindig automatikusan kiválasztja a legközelebbi ellenfelet. Tovább színesíti a lehetőségeket az a „lock" billentyű (bshift), amelyik egy hátunk mögött álló ellenfélre áll rá, így felváltva két irányba kaszálhatunk. Ezzel még koránt sincs vége, hiszen a mozgás megszokott irányítása egy ellenféllel szemben oldalazássá változik, amit a másik „lock" billentyűvel (bctrl) lehet feloldani.

A kaland azonban más cselekedetből is áll, mint a viaskodás. Az ugrásért, mászásért, kulcselfordításért és egyebekért egységesen az akció billentyű (x) felelős. Olykor lehetőség nyílik látványos kivégzésekre is ugyanezzel a billentyűvel, amikor a precíz grafikus motor teljes képre nagyítja az eseményt, majd soktucatnyi véres leszámolás közül bemutat egyet.

A játékban elénk táruló környezet, az épületek, a romok, a földközi tenger partvidéke, és nem utolsó sorban az ókori mítoszok titokzatos világa egyszerűen igéző látványt nyújt. Minden képkockája előnyös helyzetből mutatja a díszletet, hála a játék „operatőrjének", aki előre megtervezett útvonalon vezeti a kamerát, ezt sem bízza a játékosra. A pályák szakaszokra tagolódnak, melyek egyirányúak, így az Elysiumból indulva és érkezve újra meg újra körbe kell járnunk a teljes szintet, ha valahol ottfelejtjük a sarut lábunkról.

Valamivel szórakoztatóbb, mint egy hétvégi tévéműsor, de ezúttal nem beszélnék le senkit sem a csalásról. Sérthetetlenséggel érdemes egyszer végiggaloppozni rajta az audiovizuális élményért.

Lázi

BENCHMARK PROGRAM MOBILTELEFONOKRA

Nem semmi, az egyszer biztos! Ezt is megéltük... Az eddig főként PC-k teljesítményének hiteles mérésére szolgáló szoftverek terén jeleskedő Futuremark Corporation január 7-én bejelentette, hogy Benchmark Fejlesztési Programot indít egy kifejezetten Symbian-alapú, mobiltelefonok teljesítményének mérésére szolgáló program létrehozása céljából. Mint ismeretes, a Symbian voltaképpen egy szoftverlicencelő cég elnevezése is, melyben az összes nagy nevű gyártó részesedéssel bír (Ericsson, Nokia, Panasonic, Samsung Electronics, Siemens, Sony Ericsson). Jelenleg az új mobil-alapú benchmark program implementálása zajlik. A szoftver a Symbian rendszerrel működő telefonok hardveres képességeinek korrekt mérésére lesz hivatott. Vizsgál majd különféle OpenGl ES API 3D játékokból származó jeleneteket, képfeldolgozási teljesítményt, valamint olyan hagyományos Symbian alkalmazásokat is, mint például a telefonkönyv, vagy a napló futtatása. A Futuremark programja mögé már olyan nagy nevek sorakoztak fel, mint az ATi, az Imagination Technologies (Power VR), az Intel, a Khronos Group, a Neomagic, vagy az Nvidia. A végleges verzió kiadása valamikor 2004 második negyedévében várható.



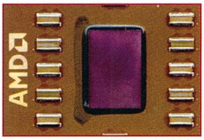
A CORSAIR ELKÉSZÜLT ÚJ, 550 MHZ-EN MŰKÖDŐ XMS4400 TÍPUSÚ DDR MEMÓRIAMODULJAINAK KIFEJLESZTÉSÉVEL



Az új memóriák voltaképpen a már korábban bemutatott XMS4000 szériás termékek továbbfejlesztett változatai. Ezek minden korábbinál komolyabb teljesítmény elérését teszik lehetővé a fogadásukra felkészített új fejlesztésű termékekben, így például az Asus P4C800E-ben, vagy bármely más 875-P chipkészlettel rendelkező alaplapban. A 2,75 V-on működtetett memóriamodulok 3-4-4-8 látencia érték mellett az Asus P4C800E segítségével már az előzetes tesztekben is igen komoly eredményeket értek el, így nem csekély induló áruk ellenére is méltán számíthatnak a vásárlók megkülönböztetett figyelmére. A Corsair egyébként már a '90-es évek eleje óta a Samsung technológiai partnere, és nagyban hozzájárult a koreai cégóriás sikereihez. A Samsung köztudottan már most is nagyjából egyharmadát birtokolja a memória-világpiacnak, és 2004-ben legfontosabb célja az lesz, hogy világelsőséget szerezzen a DDR2 technológiára épülő termékek fejlesztésében és forgalmazásában.



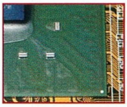
AMD HÍREK



Az utóbbi időben felröppentek olyan találgatások, hogy az AMD valószínűleg nem fogja tudni tartani a 2003 negyedik, valamint 2004 első negyedévére tervezett gyártási kapacitást az Athlon 64 processzorok iránti kereslet kielégítése érdekében, mégpedig főként a termelés hozamát érintő nehézségei miatt. Az elmaradás igen komoly, mert miközben a cég előzetesen 300 ezer processzor szállítását ígérte partnereinek 2003 negyedik negyedévére, addig a tényleges termelés mindössze 170 ezer darab volt. Ennek pontos okát egyelőre nem tudni, egyesek mindezt az iparág szereplői által az AMD-re gyakorolt nyomással, valamint a versennyel magyarázzák, mások a túlzó kapacitási előrejelzést szándékosnak, stratégiai jellegűnek gondolják. Tény, hogy a vállalat az Athlon 64 felvezető kampánya során „százezreknek szóló megoldásról" beszélt, így nagyon bele kell húznia, mert az előzetesen magasra röpített elvárások nyomán könnyen érheti veszteség a céget, ha nagyobb tömegben érik kritikák túlzó előrejelzései miatt.



Jó hír ugyanakkor a mobil eszközök barátainak, hogy az AMD megkezdte kifejezetten notebook rendszerekbe szánt mobil Athlon 64 processzorainak gyártását. Ezek jelenleg háromféle változatban kaphatók, a 2800+ jelű modell 1,60 GHz-en, a 3000+ jelű 1,80 GHz-en, a 3200+ jelű pedig 2 GHz-en működik. A lapkák 1 MB-os L2 memóriával rendelkeznek, valamint a legtöbb 754 tűs Athlon 64-hez hasonlóan egycsatornás DDR SDRAM memóriakezelésre alkalmasak. Bár a vállalat eme új chipjeit kifejezetten a nagyteljesítményű high-end notebookok piacára szánja, mobil processzorainak energiaigénye 62 W, ami igencsak sok az ilyen eszközök esetében, ahol az energiatakarékosság meghatározó szempont. Ehhez képest ezért mindenképpen előnyként értékelhető a PowerNow! elnevezésű technológia beépítése, amelynek segítségével a processzor átlagos terhelés mellett lényegesen kevesebb energia felvételével is megelégszik. Ezek a CPU-k 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülnek az AMD drezdai gyárában. Mivel a csíkszélesség csökkentése révén a cég hatékonyan képes redukálni chipjei energiafelvételét, illetőleg hőleadását, az Athlon 64 mobil processzorok jelenlegi formájukban várhatóan néhány hónapig lesznek csak forgalomban. Az év második felében már új típus váltja fel ezeket, amely egyelőre Odessa kódnéven ismeretes. A tervek szerint azonban ezek is csak nagyjából 6 hónapot fognak megérni, mert 2005 első felében a tervek szerint megérkeznek majd a 90 nm-es technológiával gyártott Oakville processzorok. A jelenleg kapható Athlon 64 mobil lapkák három változatának induló ára ezer darabos rendelés esetén 193 $, 233 $, valamint 293 $.



Egyes források szerint április elejéig kell várni a gyorsabb Athlon 64 processzorok megjelenésére. Ezek közül az Athlon 64 FX-53 várhatóan még Socket 940 tokozással készül majd, míg az Athlon 64 3400+ és 3700+ nevű, Newcastle magra épülő és 512 kbyte másodszintű gyorsítótárral szerelt CPU-k immáron Socket 939-es foglalatba fognak illeszkedni. A modellek várhatóan már rendelkeznek majd kétcsatornás DDR400 memóriavezérlővel is.

PEZSEG A HORDOZHATÓ ADATTÁROLÓK PIACA



Komoly verseny dúl napjainkban a kisméretű, mobil alkalmazásokat lehetővé tevő tárolóeszközök piacán, különösen azért, mert ezek növekvő kapacitása egyre több vásárlót késztet arra, hogy nagyobb állományok mozgatására az adattárolás e rendkívül hatékony és kényelmes módját válassza. A **Cornice Inc.** már tavaly bemutatta 1 inch-es, 1,5 GB kapacitású merevlemezét, amelyet később nagy sikerrel alkalmaztak több mint egy tucat különböző készülékben, így például RCA és Rio Mp3 lejátszókban, vagy a Samsung „digitális szerkentyűjében", amely JPEG kamerát, MPEG-4 mozgókép funkciót, valamint sztereó hangfelvevőt és Mp3 lejátszót rejtett magában. A szép sikerek eredményeképpen a vállalat január 5-én bemutatta legújabb, 2 GB tárolókapacitású merevlemezét, amelyet a következő generációs hordozható készülékekbe szán, elsősorban videokamerákba, GPS eszközökbe, mozgókép rögzítésére alkalmas telefonokba, valamint MP3 funkcióval ellátott, nagy felbontású digitális kamerákba. A meghajtón jelenleg a végső optimalizációkat hajtják végre, forgalmazásának megkezdését 2004 első negyedévére tervezik, és több mint 100000 darab értékesítését remélik. Erre minden esélye meg is lesz a vállalatnak, hiszen az eszköz árfekvése várhatóan 70$ alatt alakul majd.



Nem tétlenkedik a **Fujitsu Computer Products of America** sem, amely szintén január 5-én mutatta be a világ legelső 2,5 inch-es Serial ATA merevlemezét, melyet főként a mobil és a vállalati eszközök piacára szán. A Fujitsu MHT-BH egy Serial ATA-150 csatolóval ellátott, 9,5 mm-es merevlemez, mégpedig az egyszerűsített parancsfeldolgozást célzó olyan új technológiával felszerelve, amelyet még a napjainkban megjelenő Serial ATA -150-es merevlemezek sem ismernek. Ez a technológia képessé teszi az eszközt maximálisan 32 parancs szimultán jellegű végrehajtására, ami jelentős teljesítménynövekedést eredményez. Az adattároló alapja egy olyan különleges anyagú lemezfelület, amely négyzetinch-enként 69 GB-os adatsűrűség rögzítésére képes. A sorozatgyártás idén áprilisban indul majd 40 GB, 60 GB, valamint 80 GB kapacitású szériákkal.



Európa legnagyobb DRAM-előállítója az **Infineon Technologies** is stratégiát váltott, és úgy döntött, kipróbálja képességeit a flash memóriák piacán. A cég január 8-án indította útjára első NAND chipjeit, amelyek egyébként a TwinFlash technológiára épülnek. A TwinFlash a Saifun Semiconductors által fejlesztett NROM technológiában alkalmazott megoldás, amely alapot nyújt egy olyan eljárás megvalósítására, amelynek során két helyileg elkülönített bit tárolására nyílik lehetőség egyetlen tranzisztorcellán. Ebből adódóan az egyetlen bit/cellás technológiához viszonyítva ugyanolyan működési struktúra mellett a TwinFlash 40%-kal kisebb meghibásodási rátával bír (a 2 bites megközelítés miatt), miközben így a gyártáskor is kevesebb réteg beépítésére van szükség, ami roppant költséghatékony megoldásnak számít. 2004 végére már több mint havi 10000 lapkás gyártási kapacitással számolnak, sőt, már azt is tudni lehet, hogy a következő generációs TwinFlash alapú termékek a költségek további csökkentése, továbbá a nagyobb kapacitás elérése (akár 2 GB) érdekében az eddigi 0,17 mikron helyett 0,11 mikronos csíkszélességgel készülnek majd. Az 512 MB kapacitású lapkák gyártása már megkezdődött az Infineon drezdai gyárában.





És ha már a kisméretű adathordozóknál tartunk, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy az idei Consumer Electronic Show keretében a **SanDisk** is bemutatta legújabb, mégpedig 2 GB kapacitású Memory Stick Pro kártyáját. A várhatóan jelentős kereslet miatt a termék ára viszonylag mérsékelt lesz, így joggal tarthat majd számot nagy sikerre a felhasználók körében. Természetesen a vállalat a vékonyabb pénztárcával rendelkező vásárlókra is gondolt, így a csúcsmodell mellett kapható lesz a 256 MB-os modul 105 $-ért, valamint az 512 MB-os 225 $ -ért.

SZÉTVÁLNAK AZ ABIT ÉS AZ NVIDIA ÚTJAI?

Igencsak érdekes hír látott napvilágot ez év elején. Eszerint a két „óriás", a világ egyik legnagyobb alaplapgyártója, az Abit, valamint a grafikus processzorokat gyártó Nvidia „összeegyeztethetetlen vezetési/piacpolitikai nézeteltérésekre" hivatkozva megszüntette üzleti együttműködését. Elsőként a The Inquirer számolt be arról, hogy az Abit, illetőleg az Nvidia vezetésének kölcsönös döntése értelmében a felek nem hosszabbítják meg együttműködésüket sem a grafikus lapkák, sem az alaplapi chipkészletek tekintetében. Bár az ilyen jellegű lépéseknek a felek sosem adnak túlzottan nagy reklámot a nyilvánosság előtt, mégis ezeket a döntéseket általában számos bejelentés szokta követni más cégekkel való jövőbeni együttműködést illetően. Mint köztudott, az Nvidia szerepe az Abit üzletpolitikájában eddig is csak megosztott volt, részben az ATI Technologies nyomása miatt, részben pedig az eXtreme Graphics Innovation fontossága nyomán, amely vállalat igen jó áron ad el az Abitnak minőségi grafikus kártyák előállításához szükséges alkatrészeket. Ami pedig az alaplapi chipek piacát illeti, nagyon úgy néz ki, hogy az Nvidiával történő szakítás esetén az Abit azonnal partnerei között tudhatja majd az e tekintetben igencsak komoly erőt képviselő konkurens Via Technologiest. Az azonban valószínűnek tűnik, hogy az Abit által a közelmúltban bemutatott GeForce alapú kártyák, valamint egyes nForce alaplapok forgalmazása a továbbiakban is folytatódni fog. Bár hivatalos kommentár az ügyben egyik fél részéről sem érkezett, a fentieket látszik egyértelműen igazolni az Abit bejelentése, miszerint a cég hamarosan megkezdi Radeon 9600 XT és Radeon 9800 XT típusú videokártyáinak sorozatgyártását. Emellett több forrás tudni véli, hogy a cég rövidesen piacra dob néhány XGI terméket is.

HARDVERES VÉDELEM A PUFFERTCSORDULÁS ELLEN

A processzorgyártók újabb módszerrel próbálnak fellépni a vírusok támadásai ellen. Mind az Intel, mind pedig az AMD legújabb fejlesztései azt célozzák, hogy processzoraik képesek legyenek immáron hardveres szinten is a puffertúláramlás megakadályozására, ugyanis a vírusok nagyon gyakran ennek a hiányosságnak a kihasználásával támadják meg a gépen lévő állományokat. Mindenképpen fontos lépés ez, ugyanis a Microsoft operációs rendszeréhez tucatszám adott ki az elmúlt időszakban olyan módosításokat, patch-eket, amelyek nagy része szükségtelen lett volna hardveres vírusvédelem mellett. Az AMD Athlon 64 processzorai már rendelkeznek ilyen lehetőséggel (ennek neve Execution Protection), és a Microsoft szakemberei gőzerővel dolgoznak azon a néhány hónapon belül megjelenő javítócsomagon, amelynek segítségével a felhasználók képesek lesznek kihasználni a szoftveresen egyelőre nem támogatott lehetőséget. A jelek szerint az Intel 2004 első negyedévében debütáló processzorcsaládja is el lesz már látva hasonló technológiával.

BIOS HELYETT EFI

A Microsoft és az Intel hamarosan létrehozza azt a fórumot, amelyik szabvánnyá kívánja tenni az EFI-t (Extensible Firmware Interface), ezzel szeretnék felváltani a 23 éves BIOS-t (Basic Input/ Output System). Ez elvileg sokkal gyorsabb, és egyszerűbben kezelhető lesz, mint elődje. Annak ellenére, hogy az amerikai Gateway bejelentette, hogy idén novembertől már kaphatók lesznek az ilyen rendszerű számítógépek, a nagy gyártók még nem léptek. Többek közt a Phoenix Technologies is azt várja, hogy nyilvánítsák szabvánnyá az újdonságot. Az új technológiát mindenki várja, bár létezik egy BIOS-nál újabb szabvány, melynek Core Management Environment (CME) a neve, és csak notebookokban használják. Az év végéig ígérik az asztali gépekbe szánt verziót, csak az kérdéses, szükség lesz-e rá?

KÉSZÜL AZ ÚJ GENERÁCIÓS XBOX

Bill Gates, a Microsoft Corporation agya, szellemi vezére, a világ csaknem összes javainak és jogainak kizárólagos tulajdonosa, valamint minden szoftverguruk legfelsőbb atyja kifejtette, hogy mivel az Xbox jelenlegi verziója már lassan minden benne rejlő potenciált (= nyereséget) kihasznált, ezért úgy tűnik, itt volna az ideje egy újabb változat fejlesztésének. Az esetleges irányvonalat egyébként nagyon jól előrevetíti a Microsoft néhány eddigi lépése. Mint ismeretes, a főnök múlt évben már beszélt egy bizonyos „Xbox Music Mixerről", amely lehetőséget nyújt a felhasználóknak arra, hogy zenét és fotóalbumokat tölthessenek PC-jükről a konzolra. Később Gates egy kiegészítő csomagot is bejelentett, amelynek segítségével lehetőség nyílik a Windows XP Media Center Edition alkalmazásainak Xboxra történő kiterjesztésére felkészítve a kis dobozkát élő és rögzített zene lejátszására, videó állományok, és képek megjelenítésére. A lényeg tehát, hogy a Microsoft mindenképpen a határok kiterjesztése irányában gondolkodik. Mindemellett új gépre csak valamikor 2005-2006 táján lehet majd számítani. Ugyan nagy még a titkolózás, de bennfentesek már korábban kiszivárogtatták, hogy az Xbox2 fejlesztésében az ATI, valamint az IBM fog majd úttörő szerepet játszani. Bill Gates érdekes módon azt nyilatkozta az Xbox eddigi sikerességét firtató kérdésekre, hogy elégedett a 2001 novemberében az amerikai piac második helyének megszerzésére csatasorba állított konzol piaci helyzetével, miközben tisztában van vele, hogy főként a kezdeti hónapokban a projekt hatalmas veszteséget termelt.

AZ INTEL BEMUTATTA CELERON M PROCESSZORÁT

Nagyjából egy héttel a tervezett időpont előtt (nahát, ilyen is van?), 2003 végén az Intel Corporation hivatalosan is bemutatta Centrino notebookjai kiszolgálására szánt Celeron M processzorát. Az új modell 0,13 mikronos gyártástechnológiával készül, csakúgy, mint a 2003, márciusában útnak indított előző generációs Pentium M „Banias" lapkák, és jelenleg 1,30 GHz-es, valamint 1,20 GHz-es változatokban érhető el. A chipek 1,356 V-on üzemelnek, azonban kaphatók 800 MHz-en futó, ultra-alacsonyfogyasztású (1,004 V-ot igénylő) kistestvéreik is, melyek hőleadása mindössze 7 W (szemben a többi változat 24,5 W-jával). Mindhárom változat 400 MHz-es rendszerbuszszal működik, 512 Kbyte másodszintű gyorsítótárral rendelkezik, és alkalmas a mobil termékekre jellemző egyedi energiaellátási lehetőségek kihasználására (mint pl. a Deep Sleep).

A Celeron M processzorok képesek együttműködni az összes fontosabb chipkészlettel (i852 PM, i852 GM, i852 GME, i852GMV, i855PM, i855GM és i855GME), és várhatóan a Centrinótól függetlenül is kaphatók lesznek, mégpedig modelltől függően 134 $, illetve 107 $ áron (kivéve az alacsony energiaigényű lapkát, amely kicsit drágábban, 161 $-ért lesz majd megvásárolható). Igencsak jó pénzeszsákja amúgy az Intelnek ez az üzletág, hiszen a jelentések szerint 2003-ban a cég Centrino-alapú notebookjaival a piac 42%-át tudhatta magáénak!

És ha már az Intel bejelentéseinél tartunk, íme még egy érdekesség. A vállalat várhatóan februárban mutatja majd be három új, 90 nm-es technológiával készülő mobil processzorát. Ezek 2 MB cache memóriával lesznek ellátva, és 400 MHz-es buszsebesség mellett 1,80 GHz, 1,70 GHz, illetőleg 1,60 GHz órajelen fognak működni.

E mellé, hogy a káosz még nagyobb legyen, érkezik majd az 1,30 GHz-es LV Pentium M 1 MB cache-sel, az ULV Pentium M 1.0A 2 MB cache-sel, valamint az ULV 1.0 GHz Pentium M ugyancsak 1 MB cache-sel... Ehh, jó is az, ha van választék...



ELKÉPESZTŐ KAPACITÁSÚ MINI-DISC A SONYTÓL

Nemrégiben Japán vezető gazdasági lapja arról számolt be, hogy a Sony Corp. eredményes fejlesztésének köszönhetően mini-lemezeinek tárolókapacitását az eddigi 80 percről 40 órára (!) sikerült feltornászni. Bár erről a technológiáról a cég egyelőre bővebben nem nyilatkozott, a Sony szóvivője elmondta, hogy az új lemezek a régiekkel teljes mértékben kompatibilisek lesznek, méretük is megegyezik majd. A vállalat szándékai szerint rövidesen elkezdi a lemezek és a hozzájuk tartozó lejátszók eladását, ugyanakkor megpróbál majd más gyártókat is rávenni arra, hogy az új technológiát átvegyék (köztük a nagy rivális Matsushita Electronic Industrial Co.-t, a Panasonic márkanév tulajdonosát). A hírek szerint egyébként az új mini-disc alkalmas lesz videók rögzítésére is. Nem meglepő a Sony ilyen irányú igyekezete, ugyanis a vállalat ez ideig csak igen kevés piaci szereplővel tudta felvenni a versenyt. Így pl. az Apple már régebb óta forgalmazott iPod nevű lejátszója mintegy 10000 dal tárolására alkalmas merevlemezzel rendelkezik, s ehhez viszonyítva egy mindössze 80 percnyi hanganyag tárolására képes lemez igencsak kevésnek tűnik. A Sony új fejlesztése nyomán a 2004-es pénzügyi évben már mintegy 7 millió mini-disc Walkman eladására számít.



AZ ATI TECHNOLOGIES GRAFIKUS LAPKÁT FEJLESZT MOBILTELEFONOKBA



Úgy látszik, az elkövetkezendő időszak igen erőteljesen a mobiltelefonok térhódításának jegyében telik majd. E havi híreinkben is számos jelét tapasztalhatjátok ennek, elég, ha a memóriák fejlődéséről, vagy éppen a benchmark programról szóló híreket nézitek. Mindez most kiegészül egy újabb elemmel, ugyanis nem elég, hogy a mai telefonokban a beépített kamera, a videófelvevő, a rádió, az MP3 lejátszó, és még ki tudja mi minden már csaknem átlagosnak számít, az ATI elindította valós idejű 3D alkalmazásokra vonatkozó fejlesztéseit is. Hihetetlen, hogy most már egy telefonon játszhatunk például a Doommal, azzal a játékkal, amelyhez még nem is olyan régen egy komolyabb PC-re volt szükség (sőt, újabban már a Quake 1 is elérhető!). A fejlődés azonban nem állhat meg, lassanként elérkezett az olyan játékok kora, amelyek futtatásához a telefon központi processzorán kívül már különálló grafikus magra is szükség van. Az ATI Technologies által fejlesztett chip az IMAGEON 2300 névre hallgat, amely magában foglal egy geometriai gyorsítót, egy 2D grafikus gyorsítót, egy MPEG4 videodekódert, amely 30 fps érték mellett képes videó fájlok lejátszására, illetőleg egy kamera alrendszert működtető engine-t is, amely maximálisan 2 millió pixeles felbontást támogat. A cég saját fejlesztési programját a szellemes „tour-de-force" névre keresztelte, amelynek legfőbb célja az volt, hogy sikerüljön telefonba integrálni egy kompromisszumok nélküli, ugyanakkor költség-, és erőforrás-hatékony, multimédiás hardveres 3D maghajtót. Ez lehetővé tette az eredeti 2003 PC MotoGPII kód alkalmazását, ugyanakkor olyan grafikai megjelenítést tett elérhetővé, amely kizárólag szoftveres gyorsítással már nem volna megvalósítható. Az IMAGEON 2300 média koprocesszor jelenleg tesztelés alatt áll, sorozatgyártása valamikor 2004 első negyedévében kezdődik majd. Hozzá kell tennem, ez a gyorsaság egyáltalán nem véletlen, hiszen az elemzők előrejelzései szerint 2006-ra a „drótnélküli" játékok piaca nagyjából 1 billió (!) dollárt hoz majd a konyhára csak az USA-ban.

PIACI KITEKINTŐ



Egyes elemzők úgy látják, hogy a számítástechnikai piacra gyártó cégek egyre nehezebb helyzetbe kerülnek. Ezt azzal magyarázzák, hogy a számítógépek tömegcikké válásával párhuzamosan csökken az áruk, s ez a bevételt és a nyereséget veszélyezteti. Mind az IDC, mind a Gartner piackutató cég úgy gondolja, hogy 2004-ben sem fog változni a helyzet. Bár több gépet fognak értékesíteni, mint az elmúlt évben, a forgalom mégis csak négy százalékkal nőhet. Nagyobb növekedés csak akkor várható, ha a gyárak csökkenteni tudják a költségeket. Egyesek avval kísérleteznek, hogy más piacokra törnek be, legtöbben szórakoztató-elektronikai cikkek készítésében látják a kiutat, hisz a számítástechnika és ezek kapcsolata egyre szorosabb (lásd az Apple zeneszolgáltatását vagy a Dell multifunkciós televízióit). A karácsonyi eladások is azt mutatják, hogy a mai gyerekek sem csak a számítógéppel játszanak. Például Svájcban reneszánszukat élik a társas, és egyéb hagyományos, nem elektronikus játékok. Sokkal több Playmobil és Lego fogyott, mint máskor, sőt, még a fa építőkockát is úgy vitték, mint a cukrot. A kereskedők szerint ez csak divat, múló hóbort, igazi változásról majd csak akkor lehet beszélni, ha jövőre is hasonló tendenciát észlelnek.

ÚJABB VILÁGCSÚCS: PENTIUM 4 5,255 GHZ-EN!

Na emberek, ez sem piskóta! A Tom's Hardware pihent agyú munkatársai újabb csalafintasággal rukkoltak elő. Egyúttal egy kellően előhűtött Pentium 4-es processzor tűréshatárát vizsgálták. Hozzávalók: vascső, szerszámkészlet, némi drót, egy pohárka gőzölgő folyékony nitrogén, elborult tekintet. A vállalkozás nem volt éppen egyszerű (mint az a mellékelt képekből is jól látszik). Először is, az egyébként réz alapú hűtést el kellett látni megfelelő tömítéssel, valamint a környező alkatrészek beázását is meg kellett akadályozni, hiszen a komoly hőmérsékletváltozás miatt a nedvesség azonnal lecsapódik a hűtés környezetében. A tesztalany az egyik korábbi hírünkben már említett P4C800-E alaplap volt, mégpedig a Corsair DDR550-es memóriamoduljaival felszerelve. A csőben lévő folyadék a processzort -190 C0-ra, míg a kiegészítő hűtés (az Asetek Vapochill turbókompresszoros gépével) az északi hidat -45 C0-ra hűtötte. A processzor 1,884 V feszültségen 309 MHz-es FSB értéken, míg a memória 206 MHz-en dolgozott. Stabil teljesítményt a rendszer ugyan „csak" 4700-4800 MHz-en nyújtott, mindenesetre az 5,255 GHz-es eredménnyel a srácok világelsők (bár szerintem hamarosan ehhez a japán tesóknak is lesz néhány szavuk, akik köztudottan a legelvetemültebbek az ilyen extremitások terén).

WINDOWS XP SP2 BÉTA

Már december közepe óta a bétatesztereknél van az XP második szervizcsomagjának béta változata. Az SP2 főleg az operációs rendszer biztonsági részét finomítja, például új tűzfalat kap, mely alaphelyzetben be lesz kapcsolva. A támadók ellen lépnek fel avval is, hogy indításkor a Messenger nem indul el, azt külön kell majd bekapcsolni. Javítják az Explorert is, a hírek szerint képes lesz a jól ismert felbukkanó reklámablakok felismerésére és blokkolására. A biztonság mellett új DirectX-es felületet kapunk, emellett a vezeték nélküli hálózatok és a Bluetooth eszközök nagyobb támogatottságot fognak élvezni.

Consumer Electric Show





A CES évente megrendezésre kerülő kiállítás, amelyen a világ elektronikai iparának apraja-nagyja képviselteti magát legújabb fejlesztéseivel, termékeivel, szolgáltatásaival. Az idén Las Vegasban megrendezett show nagyságát tekintve minden korábbit felülmúlt, hiszen több mint 110 ezer látogatót vonzott, összesen több százezer négyzetméteres alapterületen. Lássunk néhány érdekességet a rendezvényen bemutatott újdonságok közül.

Autó szatelittel. A KVH Industries mutatta be azt az autó tetejére szerelhető kerek formájú antennát, amelynek segítségével ezentúl műholdas adásokat is foghatunk tévénken. Az új technológia lényege, hogy az antenna felületén mintegy 260 különálló vevőegységet helyeztek el, melyek jelét egy ún. „mágneses gyűjtőlencse" fogja össze, majd az így nyert rendszerezett jelfolyamot visszasugározza a vevőegységekre. Ezzel lehetővé válik a hagyományos, nagy méretű és csúnya, lavór alakú antennák elhagyása. Az eszköz több mint 300 csatorna vételére alkalmas, ára 3495 $.



Hordozható energiaforrás. A montreali székhelyű ICP Solar Technologies figyelemre méltó megoldást fejlesztett ki. A Coleman nevű kempingfelszerelés tartozéka ugyanis egy 5 Wattos napelem, amely képes 12 V feszültség folyamatos produkálására. Ez elegendő lehet egy mobiltelefonnak, MP3 lejátszónak, de akár a GPS rendszernek is. A cég nagy reményeket fűz fejlesztéséhez, ugyanis az eszköz könnyű, rugalmas, és ami nagyon fontos, a napenergia „tiszta" energiaforrás, semmilyen környezetszennyezéssel nem jár.

Az Apex Digital új konzolja VIA processzorra épül. Az Apex Digital érdekes, küllemében is tetszetős konzollal jelent meg az idei CES-en. Az eszköz multifunkciós, játékok futtatása mellett videók, képek, vagy zenei állományok lejátszására is alkalmas lesz. Mindehhez megfelelő alapot a Windows XP Embedded operációs rendszer szolgáltat, valamint a VIA által fejlesztett 1,4 GHz-es C3 processzor. Napjaink elvárásaihoz igazodva helyet kapott még a gépben 256 Mbyte DDR400 SDRAM, a VIA CN400-as chipkészlete, a szintén a VIA által fejlesztett 5.1 csatornás Vinyl Audio hangvezérlő, illetőleg az S3 legújabb fejlesztése, a DeltaChrome grafikus lapka. Utóbbi ugyan nem örvendett túl komoly elismerésnek a felhasználók körében, mindenesetre DirectX 9-re felkészített megoldásról van szó, amely elérhető árú, működőképes, és viszonylag hatékony megoldást nyújt. Ebbe a konzolba azt hiszem, ideális választás, és nem utolsó sorban az is fontos, hogy a grafikus vezérlő MPEG dekódolási, valamint HDTV támogatással is rendelkezik. Az ApeXtreme tartalmaz még egy 20 GB kapacitású merevlemezt, DVD-ROM olvasót, van rajta TV-kimenet, DVI-csatlakozó, egy 10/100 Mbps-os Ethernet-vezérlő, valamint összesen 6 USB 2.0 csatlakozó. A konzol két változatban kerül majd forgalomba. Egyik fajtájában a chipkészletbe integrált S3 Unichrome lapka lesz majd felelős a grafikus feladatok ellátásáért, míg a másikban a már említett, DirectX 9-es, integrált Delta Chrome chip kapott helyet. Ez az árban is meg fog természetesen mutatkozni, hiszen előbbi ára 299 $, utóbbié pedig 399 $ körül alakul majd.



MSN Premium csomag és intelligens karóra a Microsofttól. Bill Gates az idei CES alkalmával mutatta be a mind küllemében, mind tartalmában megújult MSN szolgáltatásait. Szerepel ezek között a napjainkban igen hasznos spam-szűrő és pop-up blokkoló, tűzfal, a spyware érzékelésére és elhárítására kifejlesztett szoftver, és rendszeresen frissített víruselenőrző szolgáltatás, valamint sok egyéb, a felhasználók életét megkönnyítő, vagy szórakoztató alkalmazás. Utóbbiak közé sorolható például az új MSN Video-rendszer. Ez tulajdonképpen egy stream alapú videószolgáltatás, melynek keretében a felhasználók ingyen tekinthetik meg különböző televíziós showműsorok klipjeit, valamint bizonyos csatornák rövidebb filmjeit. Mindez azért is lehet vonzó a felhasználók számára, mert az MSN Video teljesen ingyenes. Természetesen maga a csomag már nem az, a Premium szolgáltatásért havonta közel 10 $-t, vagy éves szinten csaknem 100 $-t kell kicsengetni.

Némileg szintén ide kapcsolódik, hogy Bill Gates bejelentette a Microsoft „Smart Watch" névre hallgató karóráinak gyártását is. Ezek az órák természetesen a Microsoft saját fejlesztésű szoftverével működnek majd, és segítségükkel lehetőség nyílik az MSN Direct szolgáltatás elérésére. A mai rádiók működési elvéhez hasonlóan az órák FM sávon keresztül kapják majd az adatokat, mégpedig a nagyvállalat által több mint 100 nagyvárosban felállított adók közvetítésével. Érdeklődésünktől függően különböző csatornákra átváltva juthatunk a számunkra lényeges információkhoz (pl. MSN Messenger, Outlook, gazdasági és politikai hírek, közlekedés, időjárás, sport stb.). A termék tömeggyártása várhatóan több vállalat között oszlik majd meg. Az eszköz alapját egyébként a Microsoft által SPOT-nak (Smart Personal Objects Technology) nevezett technológia képezi, lelke pedig a részben saját fejlesztésű ARM7 processzor, valamint egy 100 MHz-es rádiófrekvenciás vevőegység. A szolgáltatás egyelőre csak az USA, valamint Kanada egyes részein érhető el.

Sz@by

Sony Ericsson T630





Nem is olyan régen olvashattatok a hardverrovat hasábjain a Sony Ericsson egyik legjobban sikerült mobiljáról, a T610-ről, amely végre meghozta a cégnek a régóta áhított sikert. Jó sztahanovista munkásemberekhez illően a svéd-japán multi sem ült tétlenül a frissen termett babérleveleken, és az eltelt hónapok alatt kicsit feltupírozta a 610-est.

Első pillantásra nem mindenkinek lesz egyértelmű, hogy új modellt, és nem a 610-est látja a hagyományostól eltérő elő- és hátlappal. A designmódosítás „fiatalosabbá" tette a telefont, és most már önarcképet (nem tudom, hányan szoktak közületek mobilba épített kamerával önarcképet kreálni, de hát legyen) is gond nélkül tudunk csinálni a hátlapba épített kis króm tükör segítségével. A másik, amúgy egyetlen lényeges különbség az elődhöz képest, hogy a kijelző már TFT technológiával készült, ezért lényegesen szebb, kontrasztosabb képet produkál, mint a T610, és az eddig magas válaszidőt (ugye, ez az érték minél magasabb, annál nagyobb mértékű az elmosódás képfrissítéskor) is sikerült minimálisra redukálni.

A szoftveren szembetűnő módosítást nem hajtottak végre, viszont jó hír, hogy egy gondolatnyit megint gyorsítottak rajta, így a sebessége már teljesen elfogadható, és csak olyankor lassul be, amikor nagyon megtömjük a memóriáját, amiből jutott neki jócskán. A beépített fényképezőgép „csak" 288*352 pixel méretű képeket tud készíteni, ami az MMS-ekhez biztosan elegendő lesz, de pl. számítógépre nincs sok értelme áttölteni, mert az eredmény eléggé darabos.

Mindent összevetve a T630 a kevés (ám annál látványosabb) újítás ellenére remek telefon lett, és a felfrissített design miatt a fiatalabbak körében is szép sikereket érhet majd el, ha az akciós előfizetésekben nem lesz drágább, mint a T610.

Hunor

Nokia 3660





A kör téglalaposítása. Érdekes formai megoldást hordozott magán megjelenésekor a Nokia 3650, de megszokni nem sokan tudták a kör alakú billentyűzetet. Ennek utódja a 3660-as, amely látszólag igen hasonló kialakítású, a számok már a hagyományos módon vannak elhelyezve a klaviatúrán. Maga a készülék nem szerény, keményen megmarkolható, tenyérbe való típus. Bár ma a kis méret divat (legalábbis a telefonok körében), ennek nem válik hátrányára, hogy erőteljes felépítésű. Elsősorban azért, mert így a kijelző is meglehetősen nagy méretű lehet. Ennek felbontása 176x208 pixel, ami már tisztességes - nagyobb, mint pl. egy hagyományos Palm gépé. Mondhatnánk úgy is, hogy ugyanakkora a kijelzője, mint az N-Gage-nek, sőt, a borítás alatt sok más is hasonló hozzá. A 3660-ban is Series 60 platformon futó Symbian operációs rendszer dolgozik, vagyis ez több mint telefon, inkább olyan kézi számítógép, amelyiket elsősorban telefonálásra lehet használni. De persze sok mást is tud még. Pl. fényképezni VGA, vagyis 640x 480 képpontos felbontásban. Az ehhez szükséges lencse (azért túlzás lenne optikának nevezni...) a hátoldalon helyezkedik el, és bár nem védi semmi, egy hónapos zsebben hurcolás után sincs látható karcolás rajta. Keresőnek a kijelzőt lehet használni, s bár vakuja nincsen, van esti üzemmódja megnövelt érzékenységgel és az ehhez tartozó zajosabb képpel. Sőt, mozgóképet is lehet vele készíteni, amelyet saját formátumában ment el, és a PC-re átvitelkor lehet átalakítani „ehető" formába. A számítógéphez infravörös porton vagy Bluetooth-on keresztül tud kapcsolódni, kábeles csatlakozási lehetősége nincs, de az már egyébként is divatjamúlt. Az infravörös kapcsolathoz, ha csak fájlokat akarunk mozgatni a PC és a telefon között, még meghajtóprogram sem kell, legalábbis XP esetében. A nagy kijelzővel könnyen és élvezetesen lehet internetezni is, amit a HSCSD ill. GPRS adatátviteli módok is támogatnak, nem kell már más hozzá, csak megfelelő előfizetés. Ha éppen nem a neten böngészünk, akkor lehet vele játszani, tudja futtatni a Symbian és Java MIDP környezetre írt programokat. Ha van hasonló telefon a közelben, akkor Bluetooth kapcsolattal ketten is lehet játszani ugyanabban a játékban, amennyiben támogatja.

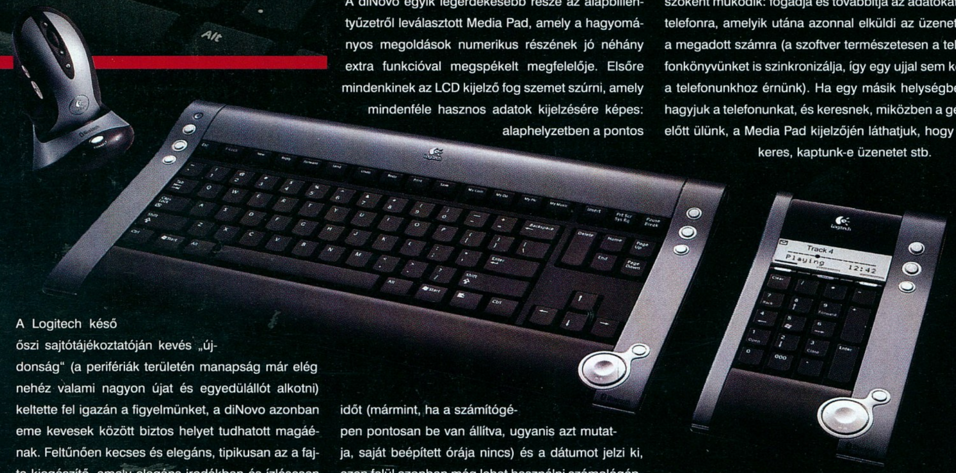
A telefon háromsávos, így a világ nagy részén használható. Az akkumulátora 850 mAh-s, ez majdnem egy hetes készenléti időt jelent, a gyakorlatban 2-3 napon keresztül is lehet használni töltés nélkül.

A benne lévő mini számítógépnek köszönhetően a 3660-as jócskán több, mint egyszerű telefon, éppen ezért csak annak érdemes beszerezni, aki értelmesen ki is használja a lehetőségeit és szolgáltatásait. Aki ezen túlmenően azt is el tudja viselni, hogy kissé nagyobb a ma divatos készülékeknél, az meg lesz vele elégedve.

Nagy Zoltán

Logitech DiNovo





A Logitech késő őszi sajtótájékoztatóján kevés „újdonság" (a perifériák területén manapság már elég nehéz valami nagyon újat és egyedülállót alkotni) keltette fel igazán a figyelmünket, a diNovo azonban eme kevesek között biztos helyet tudhatott magáénak. Feltűnően kecses és elegáns, tipikusan az a fajta kiegészítő, amely elegáns irodákban és ízlésesen berendezett lakószobákban érzi magát a legjobban (meg persze LaWMaN asztalán is elpihengetne, mint azt a tisztelt kolléga a teszt időtartama alatt többször is kinyilvánította).

A billentyűzet kialakítása leginkább a notebookokéhoz hasonlít, a gombok nagyon laposak, és nagyon kis erő kifejtése is elegendő a megnyomásukhoz, ezért, ha már túljutottunk a tanuló időszakon, rendkívül kényelmes a használata folyamatos gépelés közben (tudom, hogy nem mindenki kedveli ezt a fajta elrendezést, de tényleg nagyon használhatónak bizonyul, ha az embernek rááll a keze). Az extra funkciógombokat a leggyakrabban használtak - Net, mail, keresés, hangerőszabályzás - kivételével az F1-F12 gombokra rakták, és az F-Lock billentyűvel kelthetjük életre őket. Ezt egyébként érdemes rögtön a telepítés után megrendszabályozni, nekem majdnem fél órát sikerült dünnyögnöm amiatt, hogy miért nem tudom bezárni az aktív ablakot Alt+F4 kombinációval, amíg valaki fel nem hívta a figyelmemet arra, hogy az F-Lock be van kapcsolva :). A kurzorgombok feletti rész itt is eltér a hagyományos kiosztástól, a Del billentyű dupla magas, míg az Insert egy sorral feljebb került - eleinte furcsa, de idővel, mint minden, ez is megszokható. Egyvalamit viszont nem értek: miért kellett lespórolni róla a Scroll Lockot? Mondjuk ez nem is nekem tűnt fel, hanem Lilynek, amikor a HyperSnap beállításaival szórakoztunk, és a képlopást erre a gombra akarta konfigurálni, csak nem találta sehol :). Ezektől az apróbb kellemetlenségektől eltekintve a Media Desktop billentyűzet része használható darabnak bizonyult, mely kellemes tapintású és minőségi anyagokból építették meg.

A diNovo egyik legérdekesebb része az alapbillentyűzetről leválasztott Media Pad, amely a hagyományos megoldások numerikus részének jó néhány extra funkcióval megspékelt megfelelője. Elsőre mindenkinek az LCD kijelző fog szemet szúrni, amely mindenféle hasznos adatok kijelzésére képes: alaphelyzetben a pontos időt (mármint, ha a számítógépen pontosan be van állítva, ugyanis azt mutatja, saját beépített órája nincs) és a dátumot jelzi ki, ezen felül azonban még lehet használni számológépként (számomra ez a funkciója bizonyult a leghasznosabbnak, nem kell mindig a Calculator ikonja után kutakodni) és távirányítóként is.

Egyre több cég jön rá arra, hogy manapság az emberek a számítógépet nem csak munkaeszközként, hanem egyfajta otthoni szórakoztatóközpontként is használják, főleg, ha lehetőség van TV kimenet és egy komolyabb hangrendszer használatára is. A Logitech gondolt egy nagyot, és a Media Paddal olyan eszközt adott a felhasználók kezébe, mellyel akár valamelyik másik szobából is tudunk navigálni a gépünkön tárolt zeneszámok között - a fürdőkádban csücsülve ez kifejezetten jó móka. A Logitech szoftvere nem önálló médialejátszó, hanem csak kommunikációs héj, amely a Windows Media Playert vezérli a távirányítóról kiadott parancsolnak megfelelően, és ebből adódóan minden fájltípust lejátszik, amit a Microsoft programja és a gépre telepített kodekek támogatnak.

A szett tartozéka az MX900-as optikai egér, mely csak annyiban különbözik a 700-astól, hogy nem rádiókapcsolaton, hanem Bluetooth-on keresztül kommunikál a géppel.

A rendszer lelke az egér töltője, amely lényegében egy Bluetooth elosztó - szerencsére általános célú, tehát nem csak a Logitech diNovóval hajlandó együttműködni, hanem bármilyen más kékfogú alkalmatossággal is. Például, a mellékelt Mobile Suite program segítségével Bluetooth-képes mobiltelefonokat (egyedüli kivétel a Nokia, az általa gyártott telefonok csak a saját szoftverével működnek együtt) is bevonhatunk a hálózatba, és akár SMS-t is küldhetünk a számítógépről. Ilyenkor a Bluetooth-hub átjátszóként működik: fogadja és továbbítja az adatokat a telefonra, amelyik utána azonnal elküldi az üzenetet a megadott számra (a szoftver természetesen a telefonkönyvünket is szinkronizálja, így egy ujjal sem kell a telefonunkhoz érnünk). Ha egy másik helységben hagyjuk a telefonunkat, és keresnek, miközben a gép előtt ülünk, a Media Pad kijelzőjén láthatjuk, hogy ki keres, kaptunk-e üzenetet stb.

A telepítést valamilyen rejtélyes oknál fogva háromszor is meg kellett ismételni, mert az első két alkalommal minden indításkor újra akarta konfigurálni a Bluetooth-t használó perifériákat. Utána viszont már zökkenőmentesen működött, ezért ezt a kis furcsaságot betudhatjuk a még mindig fejlődőben levő Bluetooth szabvány gyermekbetegségének (de lehet, hogy csak az én agyonszemetelt gépem volt a ludas).

A Logitech diNovo hosszú évek óta az első komolyabb újításokat tartalmazó egér+billentyűzet szett, mely mintegy ráadásként egy Bluetooth-hubot is tartalmaz, ezzel lényegesen kibővíti a csatlakoztatható eszközök számát. Kevés hátrányos tulajdonsággal rendelkezik, de sajnos nem lehet felettük elsiklani: a drótnélküli technológia miatt játékosoknak jelen állapotában nem tudom teljes szívvel ajánlani, mert gyorsan készenléti állapotba kapcsolnak, onnan viszont csak 1-3 másodperces késéssel térnek vissza - ennyi idő alatt akár két tár ólmot is bekebelezhetünk. Másik, és egyben utolsó negatívuma rendkívül magas, nettó 65 ezer forintos ára, ennyit ugyanis nagyon kevesen fognak kiadni egy egérért és egy billentyűzetért.

Hunor

Logitech Pocket Digital 130

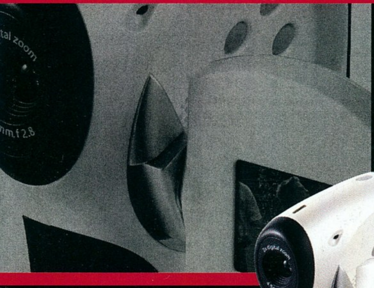


A digitális fényképezőgépek nem feltétlenül olyan eszközök, amelyeket a készítőik az analóg fényképezőgépek kiváltására, komolyabb fotográfiai feladatok ellátására szánnak. Vannak persze olyan digitális készülékek, amelyekkel fantasztikus minőségben lehet - akár professzionális célra - képeket készíteni, de a digitális állóképek készítésének ez csak az egyik lehetséges módozata. Alkalmi, hobbiszintű fényképezésre, a digitális gépekkel való első megismerkedésre amúgy nem túl bölcs dolog kapásból százezreket elkölteni. Egyébként az analóg eszközök világában sem ismeretlen az úgynevezett "just for fun" fotografálás, gondoljunk csak az eldobható fényképezőgépekre, vagy a nem kimondottan időtálló képeket produkáló, de instant előhívó rendszerének köszönhetően egykoron szebb napokat látott Polaroid technológiára. A fényképezés tehát nem a műértő fotográfusok és a gazdagok kiváltsága - most már a digitális érában sem. A Logitech Pocket Digital sorozata olyan egyszerű eszközöket ad a digitális fényképezéssel ismerkedő, főleg fiatalabb korosztály kezébe, amelyekkel a fényképezés alapjai játszva elsajátíthatók. A Logitech Pocket Digital 130 a legújabb zsebfényképezőgép a sorban. Mérete igen impozáns: alig nagyobb, mint egy vékony irattárca, a kivitelezés extra cool, metál stílus, tehát villogni lehet vele (mármint a vakuval). A 130-as szám az 1,3 megapixeles felbontásra utal, és valóban: az elkészített képek felbontása tényleg ennyi, bár maga az érzékelő lapka nem képes ezt maradéktalanul megtámogatni. A képek ezért nem igazán alkalmasak kisebb méretű papírképeket meghaladó dimenziókban történő nyomtatásra, sőt, inkább úgy mondanám, hogy a Logitech Pocket Digital 130 képeit a legjobb a számítógépen őrizgetni, mintsem papírra teleportálni. A Logitech eszköze házibulik, spontán események, e-mailben továbbítható pillanatfelvételek, hangulatos pillanatok megörökítésére alkalmas - ennél többet viszont ne is reméljünk tőle. A 16 MB-os beépített memória a kiválasztott (kétféle van belőle, a rosszabbikat nem is érdemes használni) képminőségtől függően a legjobb esetben is háromtucat kép készítésére elegendő. Vakuja rövid távolságon sem muzsikál túl jól, zoom nincs (akkora az optika, mint egy borsszem, tehát ezen nem kell meglepődni), így kimondottan csak nappali, vagy jól megvilágított környezetben alkalmas értékelhető minőségű fotózásra. Korlátjai ellenére aranyos kis gépezet, és a 35 ezer forint körüli nettó ára érzésem szerint még lejjebb is megy majd a következő hónapokban.



PPéter

Pocket Video 750





Ha a fentebb említett Logitech Pocket Digital 130-assal szemben komoly szakmai fenntartásaid akadtak, akkor a Pocket Video 750 már biztosan nem lesz nyerő nálad. Ez ugyanis egyszerű, teljesen digitális (beépített és kivehető memóriára egyaránt rögzítő), kisfelbontású MPEG-4 videokamera. Értékelése kapcsán nem azzal akadt gondom, hogy számba vegyem a kis eszköz által nyújtott szolgáltatásokat és magát a kivitelezést. Ugyanis mindkettő teljesen rendben van. A mellékelt 32 MB-os SD kártyára finom felbontásban mintegy 4 percnyi anyag rögzíthető egyetlen gombnyomással. A kamera fogása kellemes, a formaterezés teljesen profi, bár az olcsó feeling azért megmarad. Az LCD panel (vagy inkább mini képernyő) képminősége meglepően jó, bár a felbontása soványka. Éppen hogy elfér rajta az egyszerű menürendszer, amelyet jó esetben mindössze egyszer kell meglátogatnunk, amikor beállítjuk a dátumot és az időt. A felvétel minősége a 320x340-es (úgynevezett QVGA) felbontás ellenére meglepően jó. A fényerő és a kontraszt durva léptékekkel, de változtatható a környezet által nyújtott fényviszonyok kompenzálására. Az MPEG-4 formátumú anyag ASF állományokba kerül a memóriakártyán, de vigyázzunk, csak azokon a gépeken játszható le, amelyekre telepítjük a hang dekódolásához szükséges kodeket is (hogy ez miért jó, ezt nem tudom). A dobozon megadott kapacitás és felvételi idő értékek nagyon rugalmasan változnak a rögzített anyag jellegétől: sok mozgás, villódzó fények esetén a 32 MB-os kártyára még 4 perc is alig fér fel, míg szolid kameramozgással ugyanerre a kártyára akár 8 perc is felvehető. Talán világosan látszik, hogy nem a technikai megvalósítással kapcsolatban vannak aggályaim. A legnagyobb kérdés számomra az, vajon kinek ajánlhatom a Pocket Video 750-est? Nagyon szemrevaló, mondhatni trendi eszköz, de szerintem a pillanatnyi hangulatképek megörökítésére a fentebb ismertetett zsebfényképezőgép tökéletesen megfelel, és egy 1,3 megapixeles fotó több és jobb információt képes átadni, mint egy negyed VGA felbontású, pöttöm videófájl. A Pocket Video 750 ötletes, korát megelőző játékszer. Nagyon innovatív gondolkodású tervezői csapat munkájának eredménye, de valahogy nem érzem, melyik piaci réteget célozták meg. Lehet, hogy egy kicsit nagyobb felbontás, kicsit komolyabb optika elkélt volna ahhoz, hogy maradéktalanul meg tudjuk szeretni.

PPéter

XGI Volari teszt

Az elmúlt években az asztali grafikus lapkák piacát teljesen az ATI és az NVIDIA uralta. Bár volt pár cég, mely megpróbált valami újat hozni, egyiküknek sem sikerült igazán maradandót alkotnia. Most itt az XGI, melyről legtöbben talán azt sem tudjátok, hogy létezik, és végre valami kézzel fogható tud felmutatni.A cég 2003 májusának végén alakult, amikor a Silicon Integrated Systems grafikus lapkákat fejlesztő részlege külön vált, és leányvállalat formájában önállósult XGI néven. Az XGI először a Xabre Graphics Incorporatedet fedte, de végül inkább az eXtreme Graphics Innovation név mellett döntöttek.

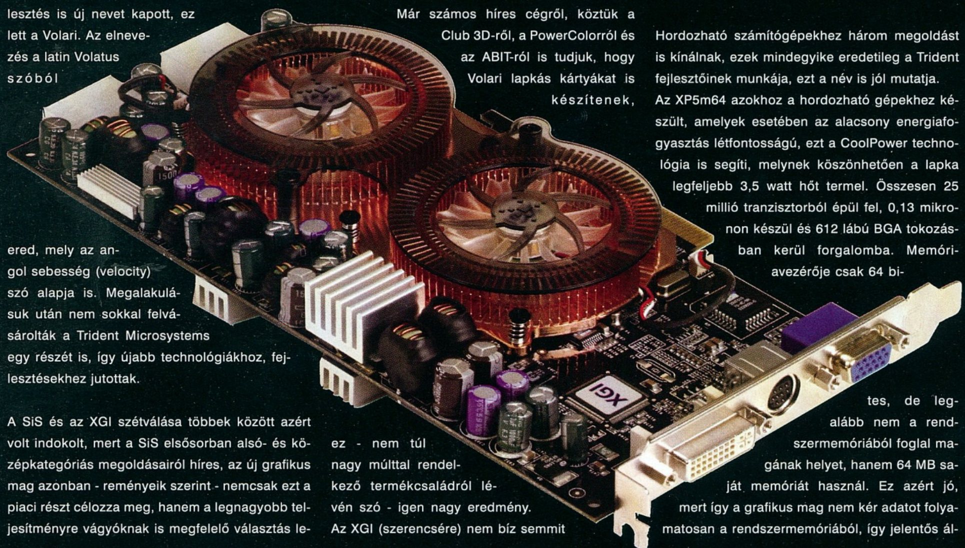
Club3D Volari Duo

\+ **Előnyök:** nagyon hamar elkészült, dicséretes, hogy a gyártók az XGI mellé álltak

\- **Hátrányok:** egyelőre nagyon gyenge teljesítmény, borzasztóan hangos hűtés, drága

4/10

Talán néhányan figyelemmel kísértétek a SiS Xabre grafikus kártyák utódjának szánt Xabre II fejlődésének történetét, a tavaszi CeBIT kiállítás idején sok érdekesség napvilágra került vele kapcsolatban. Az XGI kiválásakor ez a fejlesztés is új nevet kapott, ez lett a Volari. Az elnevezés a latin Volatus szóból ered, mely az angol sebesség (velocity) szó alapja is. Megalakulásuk után nem sokkal felvásárolták a Trident Microsystems egy részét is, így újabb technológiákhoz, fejlesztésekhez jutottak.



A SiS és az XGI szétválása többek között azért volt indokolt, mert a SiS elsősorban alsó- és középkategóriás megoldásairól híres, az új grafikus mag azonban - reményeik szerint - nemcsak ezt a piaci részt célozza meg, hanem a legnagyobb teljesítményre vágyóknak is megfelelő választás lehet. Ezt bizonyítja a nem túl szerény „útitervük" is: 2005-ben már nyereségesek akarnak lenni, míg 2007-re a piac vezetése a kitűzött céljuk. Szerencsére ehhez az egyik legfontosabb dolog, a nagyobb kártyagyártók támogatása már adott. Már számos híres cégről, köztük a Club 3D-ről, a PowerColorról és az ABIT-ról is tudjuk, hogy Volari lapkás kártyákat is készítenek, ez - nem túl nagy múlttal rendelkező termékcsaládról lévén szó - igen nagy eredmény. Az XGI (szerencsére) nem bíz semmit a véletlenre: az elmúlt években sikertelenül próbálkozó gyártókkal ellentétben nemcsak egy vagy két kategóriát céloznak meg, hanem gyakorlatilag mindent elárasztanak megoldásaikkal. Nézzük, mik is ezek.

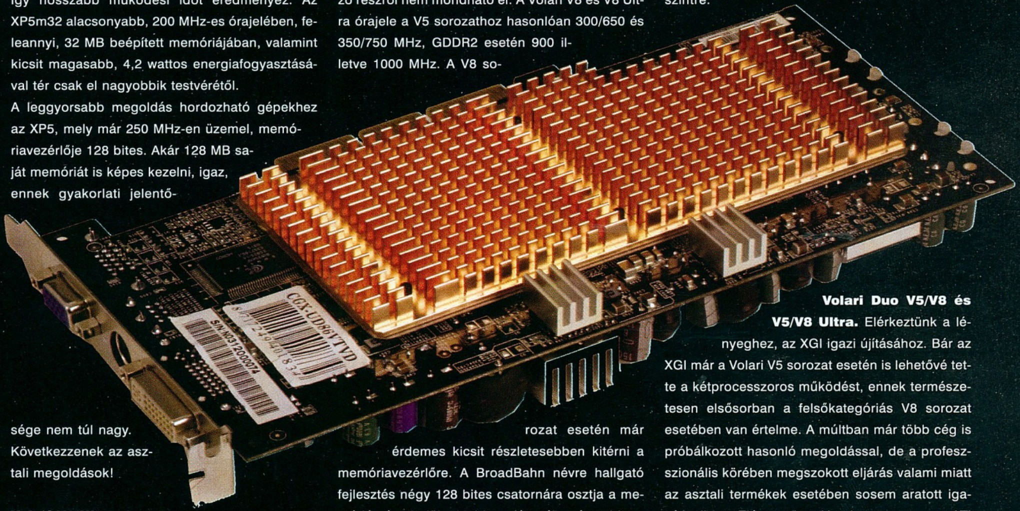
Hordozható számítógépekhez három megoldást is kínálnak, ezek mindegyike eredetileg a Trident fejlesztőinek munkája, ezt a név is jól mutatja. Az XP5m64 azokhoz a hordozható gépekhez készült, amelyek esetében az alacsony energiafogyasztás létfontosságú, ezt a CoolPower technológia is segíti, melynek köszönhetően a lapka legfeljebb 3,5 watt hőt termel. Összesen 25 millió tranzisztorból épül fel, 0,13 mikronon készül és 612 lábú BGA tokozásban kerül forgalomba. Memóriavezérője csak 64 bites, de legalább nem a rendszermemóriából foglal magának helyet, hanem 64 MB saját memóriát használ. Ez azért jó, mert így a grafikus mag nem kér adatot folyamatosan a rendszermemóriából, így jelentős ál-

1024x768x32 látványjavítók nélkül

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	Volari Duo	5900 Ultra	5950 Ultra
3DMark03	3374	3755	2746	3295	4986	5752	6261	3895	5040	5323
3DMark2001	11871	12863	12343	13917	16114	17080	17413	11743	15883	16409
ChameleonMark	194	219	124	147	299	353	372	73.4	232	247
AquaMark	37.4	43	35.6	37.3	53.6	61.7	68.3	36.84	45.6	48
Serious Sam 2	103	107	104	123	120	126	128	96.1	140	141.5
Splinter Cell	33.3	35.8	25.8	34.4	46.4	53.1	55.7	50.6	53.7	56.8
UT2003 flyby	149	164	135	168	213	195	229	137	227	229
UT2003 botmatch	75.4	76.5	74.5	77.3	78	77.7	77.6	0	76.9	76.9

tálános erőforrás megmarad. TV, DVI és D-Sub kimenetet egyaránt támogat. 230 MHz-en működő grafikus magja nem valami gyors, de legalább DirectX 8.1 támogatással rendelkezik. Érdekessége az UltraClear technológia, mely a TFT kijelző képminőségét javítja, valamint a mozgókép megjelenésekor tapasztalható elmosódást próbálja csökkenteni. Ez kifejezetten hasznos a noteszgépek nem túl fejlett, magas késleltetésű kijelzői esetén, mindenképpen támogatandó próbálkozás. Érdemes még megemlíteni, hogy az XGI büszkén hirdeti: az XP5 sorozat lényegesen takarékosabb, mint az Intel Centrino grafikus magja, így hosszabb működési időt eredményez. Az XP5m32 alacsonyabb, 200 MHz-es órajelében, feleannyi, 32 MB beépített memóriájában, valamint kicsit magasabb, 4,2 wattos energiafogyasztásával tér csak el nagyobbik testvérétől.

A leggyorsabb megoldás hordozható gépekhez az XP5, mely már 250 MHz-en üzemel, memóriavezérlője 128 bites. Akár 128 MB saját memóriát is képes kezelni, igaz, ennek gyakorlati jelentősége nem túl nagy. Következzenek az asztali megoldások!



Volari V3 Ultra. Az asztali gépekhez szánt belépő szintű megoldás a Volari V3, mely gyakorlatilag az XP5 külső kártyára épített változata. Mindössze kettő, darabonként két textúrázó egységgel megtoldott feldolgozó csővezetékkel rendelkezik. Sávszélessége 128 bites, és hardveresen csak a DirectX 8.1-et támogatja.

Volari V5 és V5 Ultra. Ez a két megoldás már valószínűleg sokkal több olvasónkat érdekli, hiszen a TruShader 2.1-nek köszönhetően két-két darab teljesen hardveres 2.0-s képpont- és vertexárnyalóval rendelkezik. Négy feldolgozó csővezetékükkel, HDTV és MPEG2 dekódolójukkal a középkategória alját célozzák meg. A V5 és a V5 Ultra csak az órajelben különbözik: előbbi 300/650, utóbbi 350/750 MHz-en dolgozik. Érdekesség még, hogy várhatóan GDDR2-es memóriával felszerelt változat is készül ezekből, ekkor a memória 900, illetve 1000 MHz-en üzemel majd.

Volari V8 és V8 Ultra. A hagyományos Volarik közül a V8 és a V8 Ultra nyújtja a legjobb teljesítményt, mert már nyolc feldolgozó csővezetékük van. Persze nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a képpont árnyaló egységek száma is megduplázódott, sajnos ugyanez a vertexet feldolgozó részről nem mondható el. A Volari V8 és V8 Ultra órajele a V5 sorozathoz hasonlóan 300/650 és 350/750 MHz, GDDR2 esetén 900 illetve 1000 MHz. A V8 sorozat esetén már érdemes kicsit részletesebben kitérni a memóriavezérlőre. A BroadBahn névre hallgató fejlesztés négy 128 bites csatornára osztja a memóriát, így belül 512 bites sávszélességet biztosít, de a modulokat a lapka csak 32 bit széles összeköttetésen keresztül éri el, így a négy darabnál a gyakorlati végeredmény csak 128 bit.

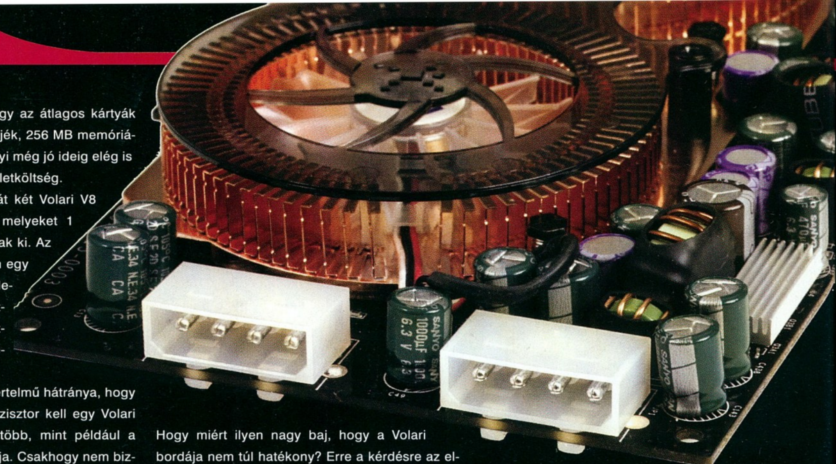
Érdemes még kitérni néhány hangzatos elnevezést kapott technológiára. A CipherVideo felel a kép tökéletes megjelenítéséért, például, elvégzi a TV-ről jövő jel félképeinek egyesítését, kezeli a DVD különleges adatfolyamát, és egyéb, egyelőre ismeretlen dolgokat csinál. A ColorAmp már érdekesebb szolgáltatás, mivel először találkozunk ilyennel. Az eljárás lényege az, hogy a meghajtóprogram a különböző programok futásakor a színbeállításokat automatikusan finomhangolja, ezáltal sokkal teltebb, színesebb képet kapunk. Természetesen ez kikapcsolható, valamint kézzel is állítható minden. Ehhez kapcsolódik még az Intelli-Vision is: 3 dimenziós módban automatikusan állítja a gammaszintet, így a kép világossága mindig megfelelő lesz. Mivel a meghajtóprogram egyelőre nem volt az igazi, csak a CipherVideót és az Intelli-Visiont tudtuk kipróbálni.

Előbbi remekül dolgozott, bármelyik versenytárs megirigyelhetné azt a képminőséget, amit a TV-n élvezhettünk. Az Intelli-Vision még nem forrta ki magát, a rendszer indulásakor a kép borzasztóan kivilágosodik, de idővel beáll az optimális szintre.

Volari Duo V5/V8 és V5/V8 Ultra. Elérkeztünk a lényeghez, az XGI igazi újításához. Bár az XGI már a Volari V5 sorozat esetén is lehetővé tette a kétprocesszoros működést, ennek természetesen elsősorban a felsőkategóriás V8 sorozat esetében van értelme. A múltban már több cég is próbálkozott hasonló megoldással, de a professzionális körében megszokott eljárás valami miatt az asztali termékek esetében sosem aratott igazán sikert. Elég csak a Voodoo 5, vagy az ATI Rage Fury MAXX sorsára gondolni, de a Voodoo 2 SLI mód sem lett igazán sikeres. Hosszú évek után az XGI ismét megpróbálkozott ezzel, remélјük, ők nem jutnak a többiek sorsára. Érdekesség, hogy a Volari Duo működési elve is különbözik a korábbi megoldásoktól: a VPU-k nem a sorokat, hanem a képkockákat osztják meg egymás között. Így tehát az egyik minden páros, a másik minden páratlan sorszámú kockáért felelős. A megoldás egyébként teljesen logikus: így rengeteg adatot nem kell adott képkockához kétszer kiszámolni. Azonban ennek is megvan a maga hátránya: mindkét VPU-nak saját memóriára van

1024x768x32 4x-es élsimítás, 8x-os anizotróp szűrés

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
3DMark03	1627	1814	1493	1868	2474	2895	3245	2815	3094
3DMark2001	6713	7515	7077	8389	10607	12096	12591	11516	12080
ChameleonMark	77.1	85.9	72.6	82.7	120	142	151	129	143
AquaMark	25.2	29.1	17.6	19	39.7	48.6	32.8	29.8	32.6
Splinter Cell	31.7	34.7	23.4	30.5	43.9	50.7	53.6	44.1	49.3
UT2003 flyby	69.5	77.7	66.2	80.4	117	139	148	125	140
UT2003 botmatch	46.7	52.2	47.3	57.6	68.8	74.2	75.4	72.5	75.8



szüksége, ezért ahhoz, hogy az átlagos kártyák 128 MB-os kapacitását elérjék, 256 MB memóriára van szükség. Persze ennyi még jó ideig elég is lesz, de azért jelentős többletköltség.

A Volari Duo V8 Ultra tehát két Volari V8 Ultrával szerelve érkezik, melyeket 1 GHz-es memóriák szolgálnak ki. Az a hír járja, hogy hamarosan egy olcsóbb változat is megjelenik, melyen csak 300 MHz-es Volari V8-ak és 750 MHz-es hagyományos DDR memóriák dolgoznak majd.

A kétlapkás megoldás egyértelmű hátránya, hogy kétszer nyolcvanmillió tranzisztor kell egy Volari Duóhoz, ami lényegesen több, mint például a Radeon 9800 kb. 110 milliója. Csakhogy nem biztos, hogy nem drágább összetettebb lapkát gyártani, mint két egyszerűbbet. Ugyanis a magméret mellett a selejtarány is nagyon fontos tényező, és minél bonyolultabb a megoldás, annál magasabb a hibás példányok aránya. Ráadásul lényegesen olcsóbb kifejleszteni egy gyengébb grafikus magot, és abból kettőt pakolni a kártyára. Mindezek miatt az XGI még sokra viheti, amikor az ATI és az NVIDIA már a 160-200 millió tranzisztoros tervek megvalósításával küzd majd.

A teszt. A Club3D Volari Duója kellemesen nagy, de nem ormótlan dobozban érkezett. A kártya mellett a szokásos DVI átalakító és a TV ki- és bemenetet biztosító kábelek mellett találunk egy érdekes kis zacskót, mely négy hűtőborda rögzítésére alkalmas pöcköt tartalmaz, melyeket - ahogy azt a felirat is közli - tartalékba adták. Hát, ilyennel még sosem találkoztunk, úgyhogy nem tudtuk mire vélni a dolgot. Mellékelték még a CyberLink PowerDirector 2.0 ME-t és az InterVideo WinDVD 4-et is, valamint az XGI bemutatóját, az Undersea Labet. A kártya egyébként igen dicséretes módon nagyon komoly hűtőbordát kapott hátul, az első hűtőrendszer viszont már közel sem ilyen ésszerű. A ventilátorok közvetlenül a grafikus magok fölött helyezkednek el, így pont ott nincs borda, pont oda nem jut levegő, ahol a legforróbb a helyzet. Ilyenkor jut az ember eszébe a múlt havi számban bemutatott Radeon 9800XT referencia hűtője, mely nem sokban különbözik a hagyományos megoldásoktól, csak abban, hogy a mérnökök jól átgondoltan, értelmesen tervezték meg. Hogy miért ilyen nagy baj, hogy a Volari bordája nem túl hatékony? Erre a kérdésre az első bekapcsoláskor azonnal megkaptuk a választ. Azért, mert ezt a ventilátorok hihetetlenül magas fordulatszámon hajtásával próbálták ellensúlyozni. Ez pedig ahhoz vezetett, hogy a kártya hangja vetekszik a GeForce FX 5800-éval, vagyis az ember csak arra vár, hogy kikapcsolhassa végre a gépet. A pöcköket tehát valószínűleg azért kaptuk, mert pontosan tudták, hogy mennyire használhatatlan hűtést alkottak, és bíztak a barkácskedvű felhasználók leleményességében. Remél-jük, ezt a hibát hamar orvosolni fogják. Sajnos a rossz tapasztalatok itt még nem értek véget: már az NVIDIA kártyái sem túl barátságosak, nagyon hosszúak ahhoz, hogy az átlagos (nem kicsi) házakba kényelmesen behelyezhessük őket. A Volari erre még egy lapáttal rátesz, még néhány centi hosszúságban elegendő ahhoz, hogy a gépet szinte garantáltan elemeire kell szedni a beüzemeléshez. Persze legtöbben ezt a műveletet évente egy-kétszer (tisztításkor, kártyacserekor) végzik el, ezt még ki lehetne bírni. Az viszont már nagyobb baj, hogy a szabványokat sem tartják be teljesen. Bár az is lehet, hogy az alaplapgyártók a hibásak, ők hágják át a szabályokat, ezt nem tudjuk, de nem is ez a lényeg. Hanem az, hogy a Volari hátsó bordája bizony sok alaplapon ütközhet a memóriafoglalatokkal. Nekünk éppen hihetetlen szerencsénk volt: a középső foglalatba helyezett modul pont ott érte a kártyát, ahol egy kis kivágás van, így éppen elfért. Azonban a harmadik bővítőhely már semmiképpen sem maradt használható. Ez már csak azért is szomorú, mert a borda - sok más kártyán lévőhöz hasonlóan - nem réz, hanem rézszínűre fújt alumínium. Egy fele ilyen magas, de igazi vörösréz-hűtés nem akadályozna semmit, és még hatékonysága is jobb lenne. További „kellemes dolog", hogy ha be is passzírozzuk a kártyát valahogy, a kisebb házak esetében egyszerűen lehetetlen csatlakoztatni a két(!) tápkábelt. Vagy ha előbb csatlakoztatjuk, akkor nem tudjuk berakni a kártyát. Volari Duón tehát csak az gondolkodjon, akinek kellőképpen méretes háza van. A hűtés érdekessége azonban, hogy a mai divatnak megfelelően kék fényt áraszt, ami igen jól mutat egy átlátszó oldalú házban.

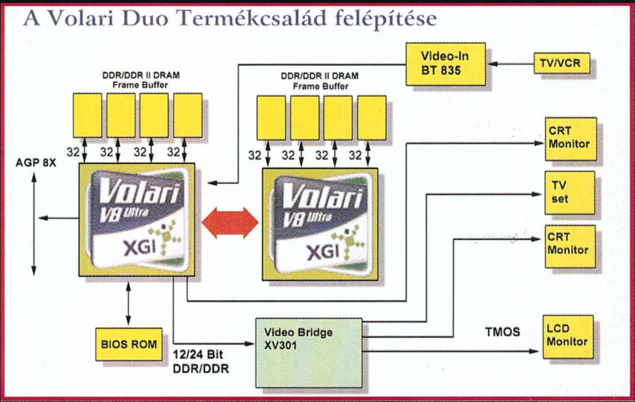
Az XGI Volari kártyáit a Reactor meghajtóprogram vezérli, amely egyelőre finoman fogalmazva is kiforratlan. Mi már az új, 1.01.51-es változattal tesztelhettünk, mely lényegesen stabilabb, mint az első, 1.0-s változat, de még így is bőven hagy kívánnivalót maga után. Több funkciót - mint például a grafikus magok hőmérsékletét és a ventilátorok fordulatszámát figyelő PowerManagert - is kikapcsoltak, de kis buherálással előhozhatjuk ezeket. Ezen kívül az anizotropikus szűrés egyelőre működésképtelen, és tapasztalataink szerint az élsimítás sem minden esetben működött. Éppen ezért tesztünkben a Volari csak hagyományos beállításokkal, látványjavítók nélkül szerepel, de azt el kell árulnunk, hogy túl sok jóra később sem számíthatunk ezen a téren. Ahol ugyanis a lehetőség működött, a teljesítmény felére, harmadára esett vissza, ennek pedig nemcsak az az oka, hogy a meghajtóprogram kezdetleges, hanem a

Unreal Tournament 2003 1024x768x32 látványjavítók nélkül

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	Volari Duo	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	102	112	104	134	164	180	189	144	190	200
DOM-Suntemple	126	136	107	134	179	198	208	164	204	214
DM-Phobos2	120	130	112	137	162	174	183	143	189	196
DM-Inferno	85	92	77	99.1	137	160	167	114	182	187
CTF-Face3	151	157	135	161	175	181	189	165	180	190
CTF-Citadel	123	131	114	136	136	137	144	100	142	149
DM-Asbestos	156	170	143	179	215	229	239	205	230	243

Unreal Tournament 2003 1024x768x32 4x-es élsimítás, 8x-os anizotróp szűrés

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	49.6	55.6	51.1	65.3	93.1	110	117	107	115
DOM-Suntemple	63.8	70.3	54.3	67.9	102	119	128	107	116
DM-Phobos2	67.4	74.9	59.4	72.7	106	122	130	115	122
DM-Inferno	52.5	58.6	39.8	49.5	89.1	105	112	80	82
CTF-Face3	73.9	85.5	67.3	97.4	113	128	136	148	154
CTF-Citadel	59.1	66.4	64.1	81.1	91.9	107	113	128	133
DM-Asbestos	73.2	81.4	66.1	80	118	138	149	128	130



működés elvéből is következik. A Volari ugyanis az utoljára a GeForce2 illetve Radeon 9200-ban használt SuperSampling elvet követi, ami sokkal nagyobb memória-sávszélességet használ, mint a ma elterjedt MultiSampling. Ez mindenképpen nagyon rossz pont az új jövevénynek, hiszen a felső kategóriás termékek esetében alapvető fontosságú, hogy a lehető legszebb képet nyújtsák. Sőt, ma már a legtöbb középkategóriás kártya is elfogadható sebességgel képes a látványjavítók kezelésére, így az igény egyre nagyobb lesz. Aki egyszer megtapasztalja, mekkora a különbség, garantáltan gyakrabban fog kártyát cserélni, hogy ne kelljen ezekről lemondania. Az általános képminőséggel egyébként teljesen meg voltunk elégedve, bár az tény, hogy látványvilága egészen más, mint amit az ATI vagy az NVIDIA kártyáinál megszokhattunk, de nem rosszabb, csak más.

Mielőtt részletezzük a teszteredményeket, mindenképpen meg kell említenünk, hogy a múltkori videokártya-tesztünkből véletlenül kimaradt egy fontos táblázat, ezt most a Volari eredményeivel bővítve mellékeltük. A Volari Duo V8 Ultra végleges órajele ugyan 350/1000 MHz lesz, az egyelőre elérhető példányok - így a mienk is - csak 328/900 MHz-en üzemelnek. Tehát a végleges Volari Duo V8 Ultra valamivel gyorsabb lesz, de, mint majd meglátjátok, ennek nincs nagy jelentősége. A tesztelést tehát élsimítás és anizotropikus szűrés nélkül végeztük, csak próbaképpen kapcsoltuk be a látványjavítókat. Az eredmények - sajnos - megdöbbentőek, vagyis megdöbbentően gyengék. A Volari Duo V8 Ultra ugyanis nem középkategóriás, olcsó kártya, ára nem sokkal alacsonyabb a Radeon 9800 Proénál, teljesítménye viszont meg sem közelíti azt. Természetesen ebbe nyilván a kiforratlan meghajtóprogram is erősen belejátszik, bár furcsa, hogy az 1.0 és az 1.1-es vezérlő nyújtotta teljesítmény mindössze egy-két százalékban tér el, vagyis szó sincs jelentős javulásról. Nincs is sok értelme egyenként végignézni az eredményeket, a Splinter Cell kivételével egyik tesztben sem képes legyőzni még a Radeon 9600XT-t sem. Kétszer nyolcvanmillió tranzisztortól, összesen 16 feldolgozó csővezetéktől ez még akkor is nagyon gyenge teljesítmény, ha az alacsonyabb órajelet beszámítjuk. A már megszokott Unreal Tournament 2003-ban a kártya legalább a Radeon 9600XT-t túlszárnyalja. Teljesen új kártyáról lévén szó, számos játékot kipróbáltunk, tapasztalataink nem túl pozitívak. Az újraindulás és a fagyás gyakori volt, valamint egyes játékok (pl.: Halo, Tomb Raider: AOD) elképesztően alacsony sebessége sem volt túl meggyőző. A különböző tesztprogramok eredményei alapján az is valószínűsíthető, hogy az NVIDIA kártyáihoz hasonlóan a Volarik árnyalói sem tökéletesek, vagyis a DirectX 9-es játékok nagy része játszhatatlan lesz rajtuk.



Sajnos a hely véges, még rengeteg mindent írhatnánk az újoncunkról. Az XGI Volari Duo mindenképpen dicséretes próbálkozás, de jelen állapotában alkalmatlan a köznapi használatra. Reméljük, az új meghajtóprogramok sokat segítenek majd rajta, nagyon ráférne a piacra egy ütőképes újdonság. Valószínűleg van miben bíznunk, hiszen egyre több gyártó jelenti be Volarira épülő kártyáját, a Club 3D, a PowerColor és az ABIT után a Chaintech-ről is az a hír járja, hogy hamarosan XGI lapkás kártyákat mutat be. Az XGI jövője azon múlik, hogy képesek lesznek-e hamar válaszolni a hamarosan megjelenő ATI R420-ra és az NVIDIA NV40-re. Az első pletykák már meg is jelentek, miszerint a következő, XG45 kódnevű lapka próbagyártása már márciusban megkezdődik. Ha ez igaz, akkor a mostani másfél éves lemaradásukat néhány hónapra csökkenthetnék. Ez esetben a Volari Duóval szerzett tapasztalatok nagyon hasznosak lehetnek a cég számára. Az XGI idén négymillió grafikus kártyát szeretne eladni, reméljük, sikerül nekik.

Yvorl

Gigabyte GO-M1600A



Még a kilencvenes évek közepe táján vettem egy olyan SB16 Vibra hangkártyát, amelyen integrált rádió is helyet kapott. Az volt ám a multimédia csúcsa! Nem tudom szavakba önteni a Windows alatti rádióhallgatás felemelő érzését. A helyes kis kezelőprogram analóg rádiót formázó grafikus felületén nagy megelégedéssel állítgattam a csatornákat, és úgy



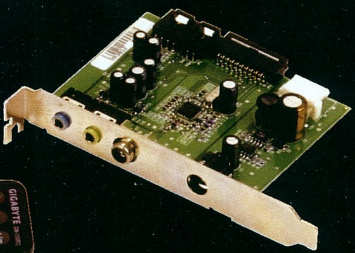
éreztem, hogy a technika eme páratlan csodája rögvest a XXI. század küszöbére katapultált. Igényünk mindig is volt, és mindig is lesz arra, hogy a munkára, játékra használt számítógép átvegye a híradástechnikai vagy szórakoztató-elektronikai eszközök szerepét. Utóbbiak integrálódása a számítógépekbe elkerülhetetlen folyamat.

DVD-ROM olvasóként átlagos

A GigaByte új DVD-ROM meghajtója elsőre pont úgy néz ki, mint az autóba szerelhető CD-lejátszós rádiók. Az előlap ilyetén kialakítása talán nem is véletlen, hiszen nagyon vagány és könynyen kezelhető felületet ad a multimédiás képességek mellé az autós készülékek esetében már bevált elrendezést követve. Alapesetben a meghajtó pont úgy viselkedik, mint a rendes DVD-ROM olvasók. IDE/ATAPI csatornán, master vagy slave módban csatlakoztathatjuk az alaplaphoz, a rendszer tökéletesen felismeri, mint 16x-os DVD-ROM és 48x-os CD-ROM olvasót. A tálca kitolása-kor a külső, multimédiás kezelőfelülettel ellátott előlap elegánsan lenyílik. A meghajtó DVD-ROM olvasóként átlagosan teljesít, egy 7,55 GB-os, kétrétegű gyári lemezt (CSS másolásvédelem nélküli korongot használtunk!) 21 perc alatt képes teljes egészében beolvasni. CD, CD-R, CD-RW olvasásban sem remekel túlzottan, de legalább nem zúg, nem zörög túl hangosan a beolvasás közben.

Multimédia

A meghajtó dobozában található kis panelt egy szabad kártyahelyre tudjuk beépíteni - az alaplapra nem csatlakozik, tehát szabad PCI slot nem szükséges hozzá! A panelen kapott helyet a rádió áramköre és a kommunikációs interface (gyk.: ide köthetjük a hangfalakat és a rádió antennáját). A meghajtó áramellátása függetleníthető a PC belső tápegységétől, az ehhez szükséges kábelek és dugaszok is megtalálhatók a dobozban. Bár antennát nem csatlakoztattunk a kártyához, mind a szerkesztőségben, mint otthon kitűnő vételt produkált a hazai rádióadókkal, és nagy meglepetésünkre a számítógépekre sajnálatosan jellemző elektronikus alapzajt sem véltük felfedezni a behangolt adók hallgatásakor. Az előlapon található equalizer segítségével előre beállított sémák közül választhatunk, hogy mindig megfelelő hangszínt keverjünk az éterből áradó zene stílusához igazodván. Természetesen nem csak közvetlenül csatlakoztathatunk hangfalakat a kis panelhez, hanem a PC-n belül, hangkártyánk vonalbemenetére is küldhetjük a muzsikát.



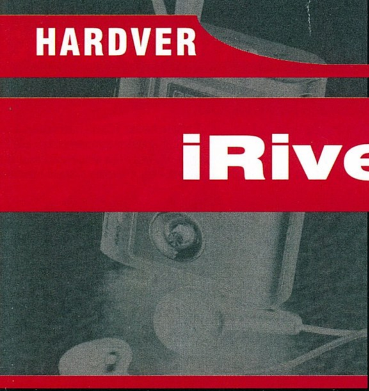


MP3 lejátszás - egy kis üröm az örömben

A független tápellátásnak köszönhetően a multimédiás DVD-ROM meghajtót a PC kikapcsolt állapotában is használhatjuk rádiózásra vagy MP3 hallgatásra. Itt kellemetlen meglepetés ért minket, ugyanis önálló MP3 lejátszóként a 128 Kbit/sec sávszélességnél nagyobb adatátvitelű állományokat nem támogatja. Komoly, jó minőségű MP3 gyűjteményt feltételezve ez rögtön kiüti a terméket profi felhasználók látóköréből, ugyanis ma már a 128 Kbit/sec az alsó küszöb, az átlagosan használt MP3 bitráta ennél jóval magasabb szokott lenni. Lehet, hogy egy későbbi firmware frissítéssel ez később orvosolható lesz - nem tudjuk, hogy az MP3 lejátszásért felelős kód egyáltalán frissíthető-e a termékben -, de jelenleg ez fájó hiányosság, amely mindenképp beárnyékolja az összképet. Az ötlet nagyon jó, de sajnálatos módon az MP3 lejátszás ilyetén fogyatékossága lehúzza a végeredményt. A megvalósítás minden más tekintetben etalonnak minősíthető - szép külcsín, könnyű kezelhetőség, ésszerű felépítés, hibátlan CD- és DVD-olvasás -, ezért a GigaByte első multimédia DVD-ROM meghajtója semmiképp nem kudarcként, hanem sokkal inkább a kiaknázatlan lehetőségek egyik jó példájaként marad meg emlékezetünkben. Ha pedig utólag az MP3 lejátszás korlátját is eltüntetik egy frissítéssel, akkor minden a helyére kerülhet.

PPéter





iRiver iFP-595T

S láss csodát, ismét olyan kütyüt mutatunk be nektek, amiért hónapokon át cibálhatjátok majd anyu vagy apu különböző testrészeit annak érdekében, hogy a legközelebbi ünnepen (mondjuk másnap) lepjenek már meg vele titeket. Hogy miről van szó? Természetesen egy új hordozható MP3 lejátszóról, most éppen az iRiver egyik csúcsmodelljéről.

Mi van a dobozban? Megláttam és megszerettem. Ez az első eset, hogy elismerően csettintek MP3 lejátszó láttán, noha eddig is elfogyasztottam már párat, több-kevesebb örömmel. Sajnos a Diamond Rio sorozat óta nem találkoztam elfogadható termékkel. (Bocs, Samsung.) Nem titok, a mozgó alkatrész nélküli szórakoztató egységek körülbelül azóta állnak a fiatalok figyelmének középpontjában, mióta rájöttek, hogy a folyamatos párzás nem is olyan izgalmas, néha mást is kell csinálni. (Nem, nem muszáj, ellenben a mondatnak nem lett volna értelme, ha nem ezzel a retorikai húzással fejezem be.)

Első látásra nem néztem ki sokat az iFP-595T gyártókódos öngyújtóból, de ez hamar megváltozott, nagyjából akkor, amikor bekapcsoltam. A kicsike gyönyörű, kék fényű, nagyfelbontású LCD kijelzővel tudatta velem, hogy bekapcsoltam, és azt is, hogy az 512 MB beépített (nem bővíthető) memória majdnem teljesen üres. Azonnal elkezdett izzadni a tenyerem, úgyhogy elkértem a forgalmazótól a lejátszóhoz tartozó dobozt is, amelyben sok hasznos kiegészítőt találtam. Ha például futni szeretnék minden este, akkor karra rögzíthető pántot, ha villogni szeretnék a nyakamba akasztott kékszemű mindentudó csodával, akkor nyakláncot, ha pedig a kiöregedőben lévő CD lejátszómról szeretnék átmenteni új masinámra MP3 formátumban közvetlen kódolással, akkor audió kábelt. Az installációs CD és a szokásos sallangok, mint kézikönyv, szinte nem is érdemelnek említést.

Gyorsan hazanyargaltam rácuppantani gépemre újdonsült bébimet. USB csatlakozóval rendelkezik, mely az 1.1-es szabványt kultiválja, ezáltal legfeljebb 6,4 megabites adatfolyamot biztosít az egység felé. Sajnos ezt az impozánsnak ható értéket csakis a lejátszóra való töltéskor éri el, viszszafelé kissé lassabb a dolog. Minden morgolódás ellenére 512 MB MP3, ASF, vagy bármilyen fájl feltöltése nagyjából 9 percet vesz igénybe. Meglepő, de örömteli, hogy nem holmi fostömlő fülhallgatót adnak hozzá, hanem egy felettébb pipec Sennheiser modellt. Megfelelő equalizerbeállítások mellett (van vagy 10 preset opció, természetesen kézzel is hangolhatók) csodákra képes. Nem egyszer azon kaptam magam tömegközlekedés közben, hogy ütemesen emelgetem a lábammal az előttem szardíniázó kopaszodó papper bevásárlószatyrát.



FM rádió + flash meghajtó + MP3 encoder?! Az iRivernél nem fukarkodtak a funkciókkal, beletuszkoltak mindent az iFP-595T-be, amire egy mai fiatalnak/aggastyánnak szüksége lehet. Mindegy, hogy a rádióban akarjátok-e hallgatni a „hóóóóófehéééér leguááááán" (vagy mi) számot (amelyet rögtön tetszőleges minőségben MP3-ba is menthettek), vagy diktafonként szeretnétek párnapnyi anyagot felvenni kedvenc tanárnőtök fizikaórájából, az iRiver iFP-595T képes rá. Sőt, az elemcserével sem kell sokat babrálnotok, mivel az eszköz nem elemről működik. Ne aggódjatok, szó sincs arról, hogy állandóan magatokkal kelljen cipelni a hálózati adaptert, inkább szorgosan töltsétek a beépített akkumulátort, mely 28 órán át képes működtetni a szörnyeteget. 3 óra alatt fullosra tölthetitek, akár USB porton keresztül, akár az említett hálózati adapter segítségével.



Egyik legnagyobb erénye az 512 MB-os kapacitás mellett (amibe már jó pár teljes albumot fel tudtok tolni) a direkt MP3 kódolási képessége. Bármilyen analóg jelforrásról azonnal elkezdi a felvételt, ezzel megspórolja az általában köztes lépcsőként használt PC-ket.

Második legszimpatikusabb tulajdonsága frissíthető meghajtóprogramja, melyet szinte havi rendszerességgel újítanak az iRiver honlapján (www.iriver.com). Az új meghajtók segítségével akár Ogg Vorbis fájlok lejátszására is képessé válik. Sajnos alaphelyzetben a file-ok fel- és letöltése az egységre kizárólag a saját file manager programjával működik, azonban az USB MASS STORAGE meghajtó rátöltésével ez a gond is megoldódik. Így már nem kell mindig farzsebetekben cipelnetek a lejátszó telepítő CD-jét, ha nem az otthoni gépeteknél landoltok.

Összegzés. Az árán kívül nem találtam túl sok negatívumot, hihetetlen mennyiségű tudást és finomságot csempésztek bele az 595T-be, mely megvásárolható 1 GB-os (itthon még nem kapható) és 256 MB-os kivitelben is. Eléggé kicsi ahhoz, hogy senkit se zavarjon, még bikinis lányok is képesek lennének elrejteni, ami azért nagy szó. Flexibilis, az aksija sokat bír, és a hangzása hihetetlenül meggyőző. Mondtam már, hogy szerelmes vagyok?

-=Flatline=-



GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!



GERICOM BEETLE géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált 15.1" kijelzős, teljes kiépítésű Pentium4 „ALL-IN-ONE" model lehet az Öné. Alapkiépítésben is CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszereltséget tartalmaz! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet.

249.900 FT
BEETLE
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2600MHz**
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- **CD író + DVD Combo Drive**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

199.900 FT
BEETLE
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- SiS651+962 chipset
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- SiS650 AGP grafikus kártya max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2x USB 2.0 port
- 1x PCMCIA
- AC'97 hangkártya
- SPDIF, 5.1 hangrendszer támogatás
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor
- mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 281mm x 48mm, 3.7kg

ÚJ MODEL! BEVEZETŐ ÁRON!

219.900 FT
BEETLE
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2400MHz**
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- **CD író + DVD Combo Drive**
- Samsonite hordtáska ajándékba!



intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

GERICOM OVERDOSE RADEON MC

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzornál nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére meglepően gyors géppel dolgozhatunk. Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen a beépített DVD-író, az ATI 9000-es grafikus kártyája és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

399.900 FT
OVERDOSE RADEON MC
- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel855 chipset
- **Intel Centrino technológia, 1600MHz / 1MB Cache**
- **512MB DDR RAM**
- **60GB UDMA merevlemez**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- Infra Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon és hangfal, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 309mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

159.900 FT
ACOMP ZENITH
- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz Hyper-Threading
- ABIT VI7 alaplap, VIA PT800, FSB 800
- 2x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP 8x, 2x Serial ATA, 2x ATA133
- 512MB DDR-400 RAM
- 120GB 7200rpm/SATA merevlemez
- 48x SAMSUNG CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- AC'97 On-Board hangkártya, S/P DIF
- EtherNet 10/100Mbit csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér

89.900 FT
ACOMP XPLORER
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

59.900 FT
ACOMP BASE
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- SiS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit, Fax/Modem
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CFlash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)



199.900 FT
ACOMP ZENITH Pro
- Intel Pentium4 processzor, 2800MHz Hyper-Threading
- ATI Radeon 9800SE grafikus kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- 4x DVD-író TOSHIBA SDR-5112 DVD-RW meghajtó

109.900 FT
ACOMP XPLORER Pro
- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR RAM
- 48x SAMSUNG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT

intel inside celeron® — intel inside pentium® 4

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

RETRO KUCKÓ



Az előző két alkalommal megismerkedtünk néhány elterjedtebb hazai fejlesztésű, illetve gyártású számítógéppel. Bemutatójuk végén szóba került a Commodore 16 és Plus4, melyek mind tudásukkal, mind árukkal olyan versenyhelyzetet teremtettek, amelyben a magyar gépek esélytelenné váltak. Ismerkedjünk meg most ezekkel a Commodore gépekkel, amelyek bemutatójának további aktualitást ad, hogy idén lesznek éppen 20 évesek.

Előzmények. A C16 és Plus4, illetve a 264-es gépcsalád története 1983-ban kezdődik. Akkor adta ki Jack Tramiel a vezényszót egy minden addiginál olcsóbb gép kifejlesztésére, ugyanis a piac alsó árkategóriás szegmensében a Commodore nem volt jelen. A C64 ára 200-250 dollár körül alakult, a VC20 még gyártásban volt és az árával sem lett volna baj, ellenben kezdett kiöregedni, így mind kevesebb fogyott belőle. Viszont a piacon ott voltak az akár 100 dollárért is megvásárolható Sinclair gépek, amelyek vitathatatlanul jelentős sikereket értek el.

Az új koncepció alapja egy új, jelentősen integrált központi chip lett, mely magában foglalta a kép, a hang és a legfontosabb I/O műveletek elvégzéséért felelős áramköröket. Az új chip elnevezése TED lett, ami a Text Editing Device rövidítése.

Mivel a legfontosabb feladatokat a TED elvégezte, tulajdonképpen a kész géphez már alig kellett valami: némi memória, egy processzor, egy-két kiegészítő áramkör, valamint mindezekhez egy egyszerű alaplap. Az olcsó gyártás tehát kivitelezhetővé vált.

Az 1984-es Winter CES-en január 13-n maga Jack Tramiel mutatta be az új gépcsaládot, mely akkor két tagból állt még csak: a 264-ből és a 364-ből, mely utóbbi jelentősen továbbfejlesztett modell volt, numerikus billentyűzettel, több memóriával és beépített beszédszintetizátor programmal rendelkezett, persze csak nagyon prototípus állapotban. Ekkor még Plus/4-ről és C16-ról szó sem volt.

A bejelentést követő második napon Jack Tramiel az addigra feltornyosult személyes ellentétek és egyebek (a pontos okokat sosem mondta el senki) hatására elhagyta az általa alapított Commodore céget, melynek addig elnökeként tevékenykedett. A távozásának hatására kialakult zűrzavar a TED családra is rányomta bélyegét, és innen számítva lehet a Commodore hanyatlásáról beszélni. Ez azonban már más történet, de mindenképpen hozzátartozik a jelenleg tárgyalt gépcsalád tragikus sorsának alakulásához.



A Plus/4 születése. Az alapelképzelés szerint a TED köré teljes gépcsaládot, különböző feladatokkal és céllal készült gépeket terveztek. A legérdekesebb az, hogy a tervek szerint meglehetősen nagy újításként ezek úgy kerültek volna piacra, hogy más-más beépített programokat tartalmaztak volna alapban a BASIC mellett. Így tehát akinek elsősorban szövegszerkesztő kellett, az vehetett volna egy beépített szövegszerkesztővel ellátott gépet, akinek táblázatkezelő, az táblázatkezelővel felszereltet és így tovább. Körülbelül 4-5 ilyesfajta kiszerelést terveztek, amelyekhez a nem bennük lévő többi programot külön cartridge-ben árulták volna.

Ez az elképzelés a kereskedőkkel végzett előzetes egyeztetések alapján tökéletesen megbukott. Az ellenkezés oka érthető, és többoldalú. Először is mindenféle verzióból kellett volna raktáron tartani gépet, valamint felesleges munkát igényelt volna annak követése, hogy mikor melyikből kell utánrendelni a vélhető kereslet alapján. Másodrészt pedig egyáltalában is kételkedtek egy új gép ilyesfajta sikeres bevezetésében, hiszen ott volt a C64, amely árától függetlenül is szépen fogyott, és biztos bevételt jelentett.

A cégvezetés azonban nem adta fel teljesen eredeti elképzelését a beépített programokkal kapcsolatban. Megvásárolták a Tri-Micro cég 3 Plus 1 programját, mely szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, adatbáziskezelőt és egy grafikus programot foglalt magában. És mindez befért mindösszse 32K ROM memóriába, tehát beépíthetővé vált egyben a gépbe. Valamint remek név is származott belőle: Plus/4.

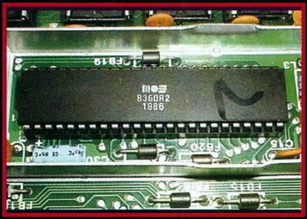
A TED család. Mint azt már említettem, a TED köré nem csak egy gépet, hanem gépcsaládot terveztek, ami tulajdonképpen meg is valósult, igaz, nem az eredeti tervek szerint, a többféle beépített program módján, hanem különbözően kiépített konfigurációk formájában, a vélt felhasználói célközönségeknek ajánlva. A család tervezett tagjai:

- Commodore Plus/4: 64K RAM, beépített szoftverek, forradalmian új formavilág.
- Commodore 232: a Plus/4 butított verziója 32K RAM memóriával és beépített szoftverek nélkül.
- Commodore 116: 16K RAM, a legolcsóbb, alsó kategóriás kivitel, gumibillentyűkkel és összekicsinyítve, mely az eredeti 1983-as elképzelés szellemét lett volna hivatott életre hívni.
- Commodore 16: eredetileg ilyen nem lett volna, de a 116 helyett végül ez gyártották 16K RAM memóriával, a régi formavilág szerint.
- Commodore v364: 128K ROM, beszédszintetizátor, numerikus billentyűzet, kánaán...

A valóságban ennyi TED gép nem jelent meg. A C232-ből mindössze néhány próbadarabot gyártottak le (kb. 20-30 példány), a CV364 prototípus szinten rekedt meg (ennek beszédszintetizátor programját később kiadták C64-hez.). A C116 első sorozatát legyártották ugyan, de azonnal törölték is a gépcsaládból, ám a meglévő példányokat német nyelvterületen eladták - így az a furcsa jelenség következett be, hogy hivatalosan C116 nincs, de néhány ezer példányt mégis meg lehetett vásárolni. A C116 helyét a C16 vette át.

A hardver. Nézzük át nagy vonalakban a TED család hardverét a megjelent gépekre vonatkozóan.

Elsősorban is adott a TED chip, melyet Dave Dorio tervezett. Alkalmas 121 szín megjelenítésére, 2 hangcsatornával rendelkezik, és a főbb I/O műveletekért is ő a felelős. Grafikus üzemmódjai hasonlítanak a C64 lehetőségeihez, azaz 320*200 kétszínű, illetve 160*200 multicolor módban. Grafikailag jelentős hátránya, hogy nem tud hardver sprite-okat. Sajnos a hang is jelentősen elmarad a SID révén megismert minőségtől. Ennek ellenére lehet vele jó hanghatásokat és zenét csinálni. Összességében kijelenthetjük,





hogy a TED által nyújtott lehetőségek nem érik el a C64-ben lévő VIC II és SID páros adottságait, még akkor sem, ha bizonyos tekintetben többet nyújt azoknál - viszont ügyes programozással még így is meglepő dolgokra képes.

Processzor: a 6502 kompatibilis, HMOS technológiával gyártott 7501 (ezt az első sorozatok után 8501-re cserélték) processzor, immáron 1,76 MHz sebességen.

Memória: 64 (Plus/4) vagy 16K RAM (C116, C16), 32K ROM, amely a BASIC 3.5-ös verzióját tartalmazza. A Plus/4-ben további 32K ROM-ban a 3 Plus 1 szoftver található. Megemlítendő tulajdonság, hogy a gép remek alapszoftverének köszönhetően 64K RAM esetén a BASIC programok részére 60K elérhető memória jut.

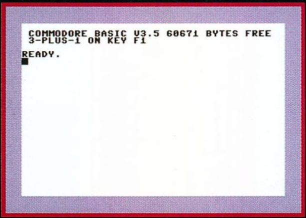
Emulátorok

Gyakorlatilag egyetlen olyan emulátor létezik manapság, amelyik már szinte tökéletesnek nevezhető, ez a Grósz Attila által fejlesztett YAPE, de a VICE emulátor is ígéretes a jövőre nézve.

yape.homeserver.hu/index.htm
www.viceteam.org
www.mess.org
plus4.emucamp.com/playonline.htm

Billentyűzet: a C116 egy fóliaérintkezős gumibillentyűzettel rendelkezik, a C16 a megszokott és jól bevált Commodore billentyűzetet kapta. A csúcs azonban a Plus/4: mind elrendezése, mind minősége tökéletes, a legjobb Commodore billentyűzet, amelyik valaha készült. Minőségét tekintve a mai legjobbakkal szemben is megállja a helyét, és ez nagy szó.
Bővíthetőség, perifériák: 2 joystick port, cartridge port, kazettás magnó csatlakozó, TV kimenet, CBM IEC serial port, RGB monitor kimenet, valamint a Plus/4 esetében user port csatlakozó (ezzel kapcsolatban zárójelben megjegyzendő, hogy ez a gép belül némileg több vezérlő hardverrel van ellátva, mint a kisebb testvérek). Ez eddig jól hangzik, csakhogy érthetetlen módon a csatlakozók az IEC-t leszámítva nem a már megszokott, jól ismert darabok. Mit jelent ez? A változatlan IEC-nek hála lehet a géphez csatlakoztatni a régi floppy egységeket, de más a kazettás port, más a joystick csatlakozó, tehát elvileg ezekhez csak a CBM saját gyártású eszközei lettek volna jók - ha nem mindössze a formájuk lett volna különböző.

Így külső cégek számos adaptert gyártottak, miáltal minden régi egység csatlakoztathatóvá vált. Ezzel a módszerrel nem a saját zsebét sikerült kicsit jobban tömnie a cégnek, mindössze bosszúságot okozott a tulajdonosoknak... Sajnos azonban a Plus/4 user portot sikerült teljesen átalakítaniuk, így arra nem lehetett csatlakoztatni a már piacon lévő, pl. RS232 egységeket. A sok negatívum mellett említsünk meg egy nagyon pozitív dolgot is: a kifejezetten a TED család számára kifejlesztett, a gép cartridge portjára



csatlakoztatható, gyors 1551-es floppymeghajtót, amely végre tisztességes sebességre képes.

És amire mindez elég volt... Röviden: a Plus/4 megjelenése óriási bukás lett. Ennek elsődleges oka, hogy szinte semennyire sem volt kompatibilis az akkor a piacon remekül szereplő C64-gyel, és annál nemhogy többet, hanem sok tekintetben kevesebb lehetőséget mutat fel az átlagfelhasználó számára. A beépített 3 Plus 1 szoftver finoman fogalmazva is katasztrófa, 32K ugyanis még 8 bites körülmények között sem elegendő 4 tisztességes, jól használható programra. Csak ízelítőnek: a szövegszerkesztőben legfeljebb 99 soros szöveget lehetett szerkeszteni, a táblázatkezelő és az adatbázis-kezelő nehézkes és lassú, a grafikai program pedig a legjobb indulattal is legfeljebb viccnek nevezhető.
Sajnos a Plus/4 sikertelensége magával vonta az egész TED sorozat rossz szereplését, és ezen a C16, mint olcsó, a VC20-at leváltandó gép sem tudott segíteni, megjelenésének időpontjában a 16K memória kevésnek számított, az emberek többre vágytak.
Mivel az eladások nem alakultak túl fényesen, ezért a szoftverellátottság sem volt megfelelő. Sem elegendően sok, sem elegendően jó minőségű program nem jelent meg egy-két kivételtől eltekintve, így ez sem segített a helyzeten. Végül a gép gyártását 1986-van végleg leállították, és ez idő alatt mindösszesen kb. 400000 példányt sikerült csak eladni.





A magyarországi siker. A gyártás leállítása után a felhalmozódott készleteket a Commodore dömping áron próbálta meg kiárusítani. Itthon ennek lehetőségét kihasználva a Novotrade és az Ápisz több ezer (valószínűleg inkább tízezres nagyságrendről beszélhetünk) számítógépet hozott be az országba, és kínálta azt az akkori hazai viszonyokhoz képest döbbenetesen alacsony áron úgy magánembereknek, mint iskoláknak. Akkoriban 7990 forintért lehetett hozzájutni a boltokban az első körben a C16+magnó szetthez, majd később ugyanezért a pénzért már Plus/4+magnó érkezett. Az itthoni siker döbbenetes volt: a boltok előtt hosszú sorokban álltak az emberek, hogy hozzájuthassanak a hőn áhított számítógéphez. Talán túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a C16 és a Plus/4 töltötte be itthon az első népszámítógép szerepkörét.

Fontosabb honlapok

Bár a TED családdal foglalkozó információk és programok rengeteg honlapon elérhetők, kiindulásnak elsősorban ezeket javaslom, szinte bármelyik fontosabb oldal elérhető róluk; az első link gyakorlatilag hetente többször frissül hírekkel, és aktív fórum is van!

plus4.emucamp.com
www.c16.de
forum.index.hu/forum.cgi?a=t&t=9006036&uq=891
www.demoscene.hu/forum/forum.php?t=sm&i=105

Az előző cikkekben említett második iskola-számítógép pályázatra is benevezték a gépet, ahol nagyon jó minősítést kapott a minőségére, kezelhetőségére és remekbe szabott BASIC nyelvére való tekintettel. Ha ehhez hozzávesszük az árát, valamint azt, hogy annak idején itthon (is) a Commodore volt az a típus, amelyik elé a legszívesebben leült bárki dolgozni vagy tanulni, nem csoda, hogy az iskolák is inkább a C16 és a Plus/4 gépeket részesítették előnyben a magyar gépekkel szemben.
Ehhez még hozzájárult az is, hogy a gép hazai szoftverellátottsága korántsem volt rossz, hisz több fejlesztőcég is felkarolta, akik számos oktató és játékprogrammal látták el a hazai piacot, valamint gyakorlatilag az összes elérhető szoftver is beérkezett magáncsatornákon...
Bár a TED sorozat korántsem ért el olyan sikereket, mint a Commodore egyéb gépei, mégis elmondhatjuk, hogy sokkal szegényebbek lettünk volna nélküle. Boldog születésnapot, TED!

Brazil

HASZNOS PROGRAMOK

Ingyenes naptárkészítőt, általánosan használható CD-s szoftvert, a Windows XP beállításait módosító magyar programot, valamint egy remek mp3-készítőt ajánlunk ebben a hónapban.H

Calendar Painter 2003 Free

Az ingyenes Calendar Painter 2003 segítségével mindössze hat kattintással elkészíthetjük saját tervezésű naptárunkat. A programban hat ablak áll a rendelkezésünkre, ahol különféle képeket rendelhetünk a hónapokhoz, beállíthatjuk, hogy 1, 3 vagy 12 hónap szerepeljen egy lapon, elforgathatjuk a naptárt, beállíthatjuk a hét kezdőnapját, illetve átírhatjuk az amúgy angol hónapneveket magyarra. A további részeken megjegyzéseket írhatunk a napokhoz, például megjelölhetjük a számunkra fontosabb napokat: születésnap, évforduló stb. Egyéb lehetőségek: a kész naptár elmentése, nyomtatási kép megtekintése, több példány kinyomtatása.

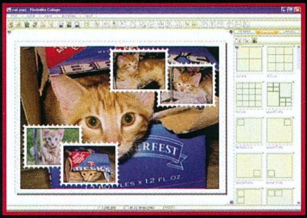
www.waseo.de



PhotoMix

A digitális kamerákkal készített fotók egyik lehetséges felhasználását kínálja a PhotoMix, mellyel többféle képből készíthetünk mutatós fotómontázsokat. A program igen egyszerű kezeléssel rendelkezik: az effektusokat és a képek elrendezését a bal oldalon található eszköztárban érhetjük el egy kattintással. A PhotoMix minden egyes képhez más réteget használ, így a képekhez más és más effektust vagy képkeretet használhatunk. A program további lehetősége egy beépített képszerkesztő, mellyel átalakíthatjuk, átméretezhetjük, illetve feljavíthatjuk a fotókat.

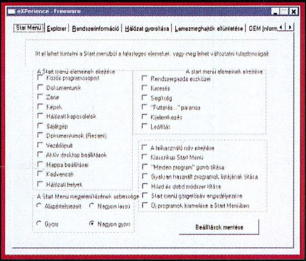
www.fcoder.com



eXperience Free (magyar)

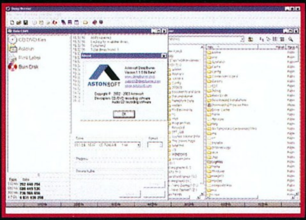
Zsákai Róbert ingyenes magyar nyelvű segédprogramját elsősorban Windows XP-vel rendelkezőknek ajánljuk. Az eXperience névre keresztelt programmal nemcsak tájékozódhatunk az operációs rendszer főbb tulajdonságairól, de azok többségét meg is változtathatjuk. Ilyen például az Explorer, az általános rendszerinformációk, a hálózat gyorsítása, a lemezmeghajtók eltüntetése, a programok hozzáadása és eltávolítása, a Start Logo jellemzőinek megváltoztatása, vagy a Star menüben található elemek elrejtése. A program legnagyobb előnye az egyszerű kezelés, hátránya pedig, hogy a módosított beállításokat csak elmenthetjük - az előző beállítás visszatöltése nem lehetséges.

experience.uw.hu



DeepBurner Free v1.1.0.84b

Audiót, adatot, bootolható CD-t, valamint DVD-t is írhatunk az ingyenes programmal, mely támogatja a Burn-Proof technológiát. A DeepBurnerben találhatunk különböző méretű CD/DVD-hez használható CD-borítót tervező és nyomtató részt. További lehetőségek: állítható és automatikus puffer, multi-session CD-k előállítása, USB, FireWire, CDR/CDRW, DVD/RAM médiák támogatása.



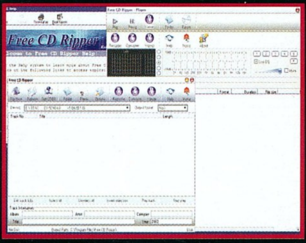
Ugyancsak támogatja az mp3 zenék felírását audio CD-re. Ami azonban a legfontosabb, hogy a DeepBurner igen stabil, megbízható program, egyszerű kezeléssel és átlátható menüszerkezettel rendelkezik. Hátránya: CD-másolásra és image fájl kezelésére nem alkalmas.

www.deepburner.com

Free CD Ripper

Zenei CD-ket alakíthatunk át mp3, wav illetve ogg formátumba az ingyenes szoftverrel. A Free CD Ripperben találhatunk még egy remek zenei lejátszót equalizerrel, illetve internetes adatbázist CDDB eléréssel, valamint egy tag-szerkesztőt. Az igényes és könnyen kezelhető szoftver eddig ismertetett lehetőségei ingyenesek, további részeit, például a CD-írást, a nézőt és a konvertert már csak regisztrálás után érhetjük el.

www.focussoft.net



A hónap szoftverei

QuickTime v6.5	www.apple.com
Nero v6.3.0.2	www.nero.com
Winamp v5.01	www.winamp.com
VirtualDub v1.5.10 (18160)	www.virtualdub.org
Performance Test v5.0	www.passmark.com
RightMark Audio Analyzer v5.2	audio.rightmark.org
1st ZipCommander Free (magyar)	www.zipcommander.com
MainActor v5.1	www.mainconcept.com
Total Commander v6.01 (magyar)	www.totalcommander.hu
UltraEdit v10.10b	www.ultraedit.com
ARJ32 v3.11	www.arjsoftware.com



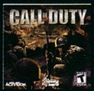
Gamer Magazin 2003/12
Szókereső játék

Rebels: Prison Escape PC CD-t és Gamer-es bögrét:
Ifj. Nagy Sándor - 1152 Budapest

Hard Truck (Az élet 18 keréken) PC CD-t és Gamer-es bögrét:
Szabó Pap Erzsébet - 1114 Budapest

Titanic Adventure PC CD-t és Gamer-es bögrét nyert:
Kiss Dávid - Mogyoród

Call of Duty Compo



Call of Duty PC CD-t nyert:
Csordás László - Karcag, Mátyási Tamás - Orosháza,
Nagy Béla - Jánosháza



UFO: Aftermath Compo

UFO: Aftermath PC CD-t nyert:
Nagy Benedek - Újszilvás, Terdik Benjamin - Nyírbátor,
Lázár Valentin - 1161 Budapest

Silent Hill 3 Compo

Konami ajándékcsomagot nyert:
Tolnai Zoltán - Pécs, Kovács Béla - Árpás
Kertész Tamás - Szomód

Haegemonia: A Szolon örökség Compo

Haegemonia: A Szolon örökség PC CD-t nyert:
Hoffka Henrik - 1037 Budapest, Sinkó József - Aszód,
Korán István - Szolnok

GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek!
Nagyon fontos események történtek Las Vegasban a január 8-a és 12-e között megrendezett CES kiállításon. Az optikai adattárolással kapcsolatos idei terveit, újdonságait tárta nyilvánosság elé a szakma krémje, így a CeBIT-es, tavaszi hírözönt is megelőzve, értékes információk garmadáját ömlesztették ránk az év elején. A piac egyértelműen a DVD felé fordult, a CD-kel, CD-írással kapcsolatosan alig érkeztek hírek. 2004 egyértelműen a DVD első olyan esztendeje lesz, amikor már nem kell a kiöregedő CD haláltusájának utolsó rúgásaitól sem tartania.

DVD-RAM

Kezdjük a DVD-RAM formátummal, máskor úgyis méltánytalanul a háttérbe szorul. Az első látásra talán a piaci megmaradásért küszködő formátum benyomását keltő DVD-RAM valójában él és virul, bár az otthoni PC-s felhasználók még mindig nem szeretik annyira, mint a többi írható (és újraírható) DVD formátumot. Ezen szeretne változtatni a RWPPI szövetség - kevésbé köztudott, hogy a DVD-R(W) szabvány mellett a DVD-RAM formátum harcos támogatója és fejlesztője is egyben. A piac kiszélesítése érdekében az ipari szövetség a DVD-RAM lemezek olvasását támogató meghajtók gyártását szeretné általánossá tenni, jelenleg ugyanis ez a legnagyobb visszafogó tényező: a DVD-RAM lemezeket kevés PC-s DVD-ROM olvasó képes olvasni. A többi formátum szépen elhúzott az írási sebességekkel, a DVD-RAM idén megpróbál a nyomukba eredni az 5x-ösen írható/olvasható DVD-RAM lemezek és meghajtók bevezetésével. 2005-re a 8x-os és a 16x-os DVD-RAM írást ígérik a nem túl távlati tervekben, a nagymértékű sebességnövelést a CAV olvasási/írási mód bevezetésével érik el (a DVD-RAM jelenleg csak Z-CLV módban működik). A sebességben feltuningolt, olvasási kompatibilitásban megerősített DVD-RAM komoly vetélytárs lehet, főleg a DVD+/-RW újraírható változatai számára, ugyanis hibajavítása, adatkezelése jóval biztonságosabb, fejlettebb. Bár többrétegű változata minden bizonnyal nem lesz (a DVD-RAM adatrögzítési módja ezt nem teszi lehetővé), számottevő piaci szereplőként kell rá tekintenünk az elkövetkező évek során.

DVD-R(W)

A Pioneer igazán exkluzív meglepetéssel rukkolt elő a CES-en. Várható volt, hogy a DVD-R fejlesztői is bemutatják saját kétrétegű megoldásukat, de a Pioneer által kiállított, kétrétegű DVD-R írást demonstráló meghajtó minden várakozást felülmúlt. Ugyanis nem egy új, kimondottan kétrétegű DVD-R lemezek írására fejlesztett meghajtóval parádéztak, hanem egy módosított Pioneer 106/A06 íróval! Állítólag pusztán firmware módosítások árán sikerült alkalmassá tenni a kétrétegű DVD-R lemezek írására. A kétrétegű írással kapcsolatban eddig az a hír járta, hogy csak a 8x-os írók rendelkeznek olyan optikai fejjel, amely alkalmas a kétrétegű lemezek megírásához szükséges, nagyobb intenzitású lézersugár előállítására. A kérdésre, hogy vajon minden egyes Pioneer 106/A06 átalakítható-e, és hogy valóban csak szoftveres módosítás szükséges ehhez, a közeljövőben választ kapunk majd. Mindenesetre más DVD-író gyártók már bejelentették, hogy jelenlegi 8x-os íróikhoz valószínűleg lesz firmware alapú módosítás a kétrétegű lemezek támogatását megvalósítandó. Meglepő, hogy a Philips és a BenQ cégek közös fejlesztésében készült 8x-os, eredetileg kizárólag DVD+R(W) lemezekhez kiadott íróhoz is várható majd olyan frissítés, amelyik nem egyszerűen a DVD-R(W), de egyenesen a kétrétegű DVD-R lemezek írását is lehetővé teszi. A BenQ egyébként nem ingyen, hanem 10 dollár körüli összegért szeretné az új firmware-t adni, a többletköltséget a DVD-R(W) lemezek írására alkalmas eszközök után a szabvány tulajdonosának befizetendő gyártói jogdíjjal indokolja. A kétrétegű DVD-R írás a 2x-es sebességnél marad egy ideig, az ennél gyorsabb kétrétegű írásra alkalmas írók és lemezek az év végére várhatók. A 4,7 GB-os, egyrétegű lemezek írása viszont tovább gyorsul, hiszen már elkezdték gyártani a 8x-os DVD-R lemezeket, és idén bemutatják majd a működő 16x-os DVD-R prototípusokat is. A DVD-RW 2004-ben a 4x-es sebességet ostromolja majd, bár a lemezek gyártásával még sok technológiai gond akad.

DVD+RW

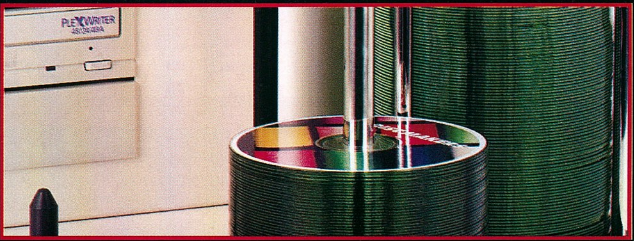
A DVD+RW fejlesztése látszólag feszesebb ütemterv alapján halad, hiszen a 8x-os DVD+R írók már tavaly megjelentek, és idén már a 12x-es, sőt a 16x-os sebesség elérése a cél. A 12x-es DVD+R írók valószínűleg a CeBIT-en debütálnak majd. Ugyanakkor a kétrétegű írás megvalósítása ezúttal is kiemelt fontosságú, amivel - legalábbis eddig - szintén előnyben voltak a konkurens formátumhoz képest. A 2,4x-es sebességgel írható, kétrétegű DVD+R lemezek és a hozzávaló írók pár hónapon belül a boltokba kerülhetnek, és idén karácsonyra a 4x-es kétrétegű írás sem lesz lehetetlen - állítják a DVD+RW Alliance fejlesztői. Sem a Philips, sem a Sony, sőt egyik DVD+RW Alliance tag sem mutatott be viszont a Pio-







neeréhoz hasonló, meglévő író átalakítására épülő megoldást a kétrétegű lemezek támogatására, de a kiállítás után néhány gyártó már tett olyan célzásokat, hogy amennyiben technikailag ez lehetséges, ki fogják adni a megfelelően módosított firmware csomagokat. Biztosan lesznek olyan gyártók, akik ezt a szolgáltatást a jogosan elvárható terméktámogatási kereten belül, azaz ingyen adják majd, és lesznek olyanok is, akiknél fizetni kell a plusz képességért (azt nem tudom, hogy miképp akadályozzák majd meg a módosított firmware változatok szabad vándorlását és felhasználását, de ez legyen az ő bajuk). Úgy tűnik, hogy a "DVD+RW DL" marad a kétrétegű technológia végleges jelölése. A DVD+RW Alliance tehát nem ül a babérjain, hanem nagy iramban dolgoznak a gyorsabb és nagyobb kapacitású DVD-írás minél előbbi megvalósításán.



KÉKLÉZERES JÖVŐ

A jelenlegi DVD rendszerek leváltására - technológiailag - alkalmas, következő generációs optikai adattároló rendszerekkel kapcsolatos bejelentések, demonstrációk voltak az idei CES legfontosabb pillanatai. Sajnos bele kell törődnünk, hogy a mostani helyzethez hasonlóan a jövőben is több, egymással inkompatibilis formátum egyidejű jelenlétével kell számolnunk, ugyanis a nagyobb kapacitású (kéklézeres) rendszerekből is rögtön kettőt kapunk. A Blu-Ray az egyik, a HD DVD (régebbi nevén AOD) a másik. Mindkét szabvány a mostani DVD rendszereknél négyszer-ötször nagyobb kapacitást és jelentősen gyorsabb adatátvitelt ígér. A Blu-Ray előnyben van, hiszen a HDTV felbontású asztali Blu-Ray videofelvevők már egy éve piacon vannak (horror áron), és most bejelentették a csak olvasható, BD-ROM formátumot is, amely a fejlesztők szándékai szerint az új DVD-Video szabvány alapja lehet. Mindenesetre úgy tűnik, hogy Hollywood felől biztató jeleket kaptak, és 2005 végén megjelenhetnek az első, hivatalos BD-ROM alapú kiadványok. Az új DVD-Video szabvány egyértelműen szakít a hagyományos televíziós rendszerek eddigi felbontásával, és arccal a HDTV felé fordul. A jövőbeni DVD-Video kiadványok a HDTV felbontású MPEG-2 vagy MPEG-4 videosáv mellett akár 8-10 Dolby Digital és 3-4 DTS hangsávot is tartalmazhatnak majd. A HD DVD a Blu-Ray rendszerhez hasonló, de kapacitásban kevesebbet nyújtó megoldás, viszont a korábbi (jelenlegi) CD/DVD rendszerek felé jobb kompatibilitást ígér. A harc még korántsem dőlt el, egy azonban biztos: a mostani állapothoz hasonló megosztott piacot a filmkiadók nem fognak támogatni, tehát az a formátum lesz a győztes, amelyik egyedüliként a gyári filmkiadás technológiai hátterét képezheti. Jelen pillanatban erre mind a Blu-Ray, mind a HD DVD egyformán esélyes, és az elkövetkező egy-másfél év alatt dőlhet el, melyik formátum lesz a jövő DVD-Video szabványának alapja.

www.cesweb.org



NERO DIGITAL

A 6.3.0.0-s Nero programcsomagban (egyébként érdemes kapásból a 6.3.0-2 változatot telepíteni) végre megjelent az Ahead cég saját MPEG-4 variánsa, a Nero Digital. A NeroVision Express, a Recode 2 és a Nero Showtime programok által használt MPEG-4 kodek a fejlesztő szerint a legfejlettebb MPEG-4 kicsomagoló és tömörítő algoritmus a jelenlegi piacon. Jobb minőséget ígér kisebb tömörítési idővel - akárcsak az összes többi MPEG-4 kodek. A Nero Digital tényleg jól sikerült, most az egyszer nem befejezetlen szoftver gördült le az Ahead futószalagjáról (hehe). Érdemes kipróbálni, mert fürgébb és jobban kezelhető, mint a robosztussá változott, ugyanakkor egyre lomhább és egyre inkább kiismerhetetlen DivX kodek - ha már mindenképp fizetős MPEG-4 kodeket használunk, érdemes olyat választani, amelyik működik és jól használható. A Nero Digital személyes felhasználásra használható változata legalább nem igényel külön befektetést, ha magát a Nero programcsomagot már megvásároltuk.

www.ahead.de

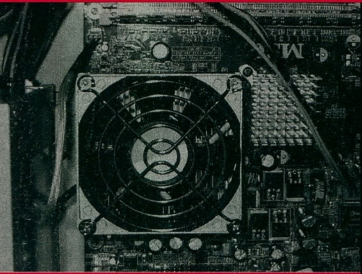
www.multimedia.hu





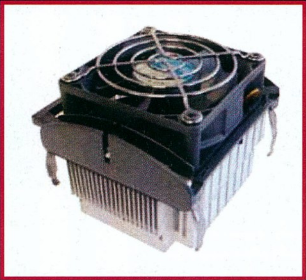
PPéter

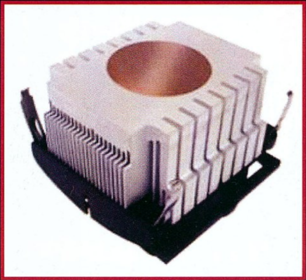
HARDWARE FÓRUM



Sziasztok!
Az év végi hajrában felgyűlt tanácsot kérő e-mailek arra késztetnek, hogy megpróbáljak néhány sokakat érdeklő kérdésre válaszolni. A legtöbben a tuningolás iránt érdeklődnek: azt kérdezik, jelenleg melyek a legtuningolhatóbb Intel procik, milyen gyártmányt szabad megvenni. Azt tudni kell, hogy az Intel processzormagot kizárólag az Egyesült Államokban, Angliában és Izraelben gyárt. A tesztelést, a tokozást, a csomagolást viszont Costa Ricában, Malajziában, a Fülöp-szigeteken és újabban Kínában végzik. Elvben tehát majdnem mindegy, hol tokozzák azt a szerencsétlen procit, a gyakorlatban azonban mégsem. Az okot nem tudom megmondani, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a legjobban tuningolható procik a Malajziában tokozottak. A második helyen a Costa Rica-i procik állnak. Legújabban felbukkantak a kínai procik is, ezek tuningolhatósága közepes. Az azonban biztos, hogy a dobozos procik mindenképpen jobbak, feltétlenül érdemes ilyet beszerezni még akkor is, ha a gyári hűtést csak nézegetni fogjuk, használni nem. 3 GHz fölött kötelező a minőségi hűtés használata. Akik nem sajnálják a pénzt, azok vegyék meg a Zalman már sokszor említett és dicsért ZNPS7000A-Cu processzorhűtést, akik kevésbé vannak anyagilag eleresztve, azoknak ajánlom a Spire QuieTude III, vagy IV rézmagos coolert. Jó hatásfokú még a Spire CopperStream is, de ez már drágább kategória. Mit kell még tudni a sikeres tuninghoz? A legfontosabb az, hogy a processzor hőmérséklete a feszültséggel négyzetesen emelkedik. Most ugyan tél van, de eljön a nyár a kánikulával, amikor a rendszer induló hőmérséklete nem a mostani 23 fok körüli, hanem gyakran 30 fok feletti is lehet. Igyekezzünk a proci magfeszültségét minél alacsonyabban tartani, nem ér meg plusz 50 MHz tíz fokos hőmérséklet-emelkedést. Ismét, és sokadszor elmondom: nem szabad a processzornak 1,65 V-nál magasabb feszültséget adni, és nem a melegedés miatt. Az Intel processzorok kétszintű hővédelme megakadályozza a proci károsodását, tehát nem ez a baj. Az első szintű hővédelem 85 fok körül indul el, és a processzor órajelét csökkenti annyi ideig, amíg a processzormag vissza nem hűl. Ha valamelyik játékban az fps hirtelen visszaesik, később pedig visszaáll, akkor valami nagyon nem gömbölyű a hűtéssel. Hőkatasztrófa esetében - aminek oka lehet leesett hűtés, megemelkedett tápfeszültség - a processzor 115 foknál kikapcsolja saját magát. Sokan még abban a téves hitben élnek, hogy a processzor hőmérsékletét az alaplap méri. Ez nagy tévedés. A processzor hőmérsékletét a processzormagba integrált termáldióda méri, tehát a mért érték meglehetősen pontos. Az ugyan igaz, hogy a mag hőmérséklete belül nem egyforma, tehát vannak hidegebb és melegebb pontok, de a mérés maga megbízható. Az alaplap csak a mért értéket alakítja digitális jelből analóggá, a méréshez magához semmi köze sincs. A processzor üzemi hőmérséklete teljes terhelés mellett nem haladhatja meg a 65 fokot. Tartósan magasabb, de a leszabályozást még el nem érő hőmérsékleten elindulhat az úgynevezett elektronmigrációs folyamat, aminek következtében a 13 mikronos vezetők egyszerűen megszakadhatnak. Ez az oka a sokat emlegetett „Intel hirtelen halálnak". Csak a pánikolók elfelejtették közölni, hogy az elhalálozott procikat kivétel nélkül 1,75-ön, vagy ennél még magasabb feszültségen járatták levegőhűtéssel. Kompresszoros hűtés esetében, amikor a processzor még teljes terheléssel is tartósan 0 fok alatt üzemel, a helyzet egészen más. Elvetemült emberek képesek a procit folyékony nitrogénnel is hűteni. Ebben a japánok és az észak-európai államok tuningbajnokai a legnagyobbak, ők érnek el eszement feszültségekkel eszement eredményeket, persze ezek csak addig tartanak, amíg a proci vissza nem melegszik, néhány teszt azért mókusvakításnak lefuttatható. Tartós működésről szó sincs.

A következő városi legenda úgy szól, hogy Celeronnal nem lehet jó és játékra is alkalmas gépet építeni. Ez egyszerűen nem igaz. Az viszont igaz, hogy gagyi alaplapokban, alapórajelen a Pentium 4-nél valóban butább Celeron gyengén teljesít. Az Intel nem követte el még egyszer ugyanazt a hibát, amit elkövetett például a Tualatin magos Celeronokkal, melyek komoly konkurenciát jelentettek a jóval drágább Coppermine prociknak. A Pentium 4 architektúrára épülő Celeronok egyrészt negyedakkora - 128 KB - cache memóriával, másrészt pedig nagyobb belső késleltetésekkel rendelkeznek. De egy i845-ös alaplapban, DDR memóriával és kihasználva a Celeron magasabb késleltetések miatt rendelkezésre álló valóban jó tuningolhatóságát, igenis lehet jó kis játékgépet építeni. De ehhez nem a legolcsóbb Sis, vagy Via alaplapot kell megvenni SDRAM memóriával. Ehhez a legendakörhöz tartozik még az is, hogy az i865-i875-ös alaplapokban a Celeron procik nem mennek. Ez sem igaz. Valamennyi, 2 GHz-es, illetve ennél magasabb órajelű Celeron proci megy a legújabb alaplapokban is. Az 1,7-es viszont nem. A Pentium 4-ek közül pedig minden Northwood magos proci megy, 1,6-tól felfelé.



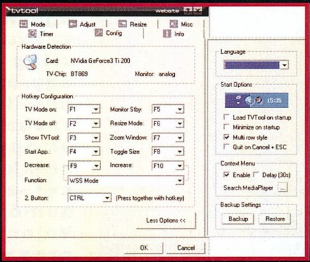


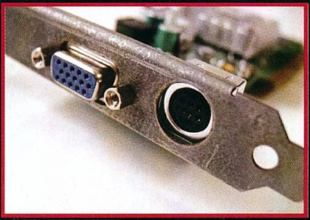
Spire QuieTude III processzorhűtő



Spire CopperStream







TV kimenet

Kis hazánkban újabban hemzsegnek az informatikai szakemberek. Amíg régebben mindenki a focihoz értett, ma mindenki ért a számítógépekhez, épít, javít, de ami a legrosszabb, tanácsokat is ad. Ennek a legszebb példája, mikor a gyanútlan vevőt azzal kábítják, hogy a dual-, azaz kétcsatornás DDR alaplapok csak egy modul mennyiségét látják, azaz ha beleteszünk az alaplapba 2 x 256 = 512 MB ramot, csak 256 MB lesz a végeredmény. Ez egyszerűen baromság. 2 x 256 MB memória mindig 512 MB marad, a kétcsatornás rendszer a memóriacímzést és -vezérlést végzi lényegesen gyorsabban, a memória mennyisége a két csatornába dugott memóriák összege lesz.

A következő leggyakoribb kérdés az, hogy: megvettem a 120 gigás winchestert a BX-es alaplapom viszont nem látja. Tényleg nem, de ez nem jelenti azt, hogy nem is lehet majd használni. A megoldás a következő: a netről le kell vadászni a minden jelenleg forgalomban lévő típusú és méretű winchestert kezelő DiskManager 9.57-es programot. A lelőhely tekintetében mindenki legyen kreatív, azért van a keresőprogram, amelyet sajnos nagyon kevesen használnak még mindig. Nos, a DiskManager csinál egy bootlemezt, majd a gépet ezzel indítva bármekkora winchester bármilyen konfigurációban menni fog. Partícionál, formáz, és kész. A dolognak azért van egy hátránya. Éspedig az, hogy az adott winchester csak abban az adott gépben fog működni, másikban nem. Ez a program ugyanis biosz-szinten matat a winchesterrel, ezért tudja megetetni olyan alaplappal is, amelyik alapból nem ismeri. De ezzel a kis hátránnyal együtt lehet élni, azt hiszem.

Vannak ebben a szakmában nagyon érdekes esetek. Mint a belgyógyász, az ember tapogat, hümmög, vakarja a fejét, okosan néz addig, amíg a megoldás az eszébe nem jut, ha egyáltalán eszébe jut. Adott egy gép, amelyik elvben kifogástalan lenne, a gyakorlatban nem az. Nincs nagy baja, csak apró, de bosszantó hibák keserítik a felhasználó életét. Például egérmozgatás közben a Winamp recseg. Néha billentyűleütéskor is. Volt már egér-, billentyű- és hangkártyacsere, minden variáció végigjátszva. Oprendszert nem érdemes újratelepíteni, mert a hiba egyértelműen hardveres. Aztán az USB felületű ADSL modem rendszertelenül elakad, csak a gép újraindítása segít. Szóval apró macerák tömkelege. Jó sokáig tartott, amíg sikerült kitalálni a betegség okát. A gép környezetében nincs földelt konnektor, így földeletlenről üzemelt. Földelt konnektorról kutya baja. Ki a fene gondol ilyesmire? Végül azért ez a lehetőség is felmerült. Tehát: ha valakinek a gépe földeletlen aljzatról megy, ne csodálkozzon látszólag elháríthatatlan hibákon. De senkinek eszébe ne jusson házilag földelt konnektort barkácsolni fűtőtest, esetleg vízcsap segítségével!! Ha a lakás másik helységében van földelt aljzat, mindenképpen muszáj egy akármilyen hosszú földelt hosszabbítóval megoldani a gondot. Néha segít az is, ha az aljzatba az eddigiekhez képest megfordítva dugjuk be a dugót. De az igazi megoldás a földelt konnektor használata.

A következő örökzöld, és soha el nem múló téma a piros alátéteké. Ahogy dúl a vita az Intel és az AMD, az Nvidia és az ATi, a BMW és a Mercedes rajongók között, úgy dúl a vita a piros alátétet alátevők, és alá nem tevők között. Miről is van szó tulajdonképpen? A számítógépházakhoz csinos kis csomagban adnak távtartót, lábat, csavarokat, takarólemezeket. És piros alátéteket is. A piros alátétek elvben arra szolgálnak, hogy az alaplap házba rögzítéséhez használt csavarok alá tegyük. Mondom, elvben! A gyakorlat természetesen egészen más. Aki szerelt már be alaplapot, az természetesen tudja, hogy az alaplapokon található furatok körül nagy átmérőjű fóliaszigetek találhatók, hasonlóképpen az alaplap alján is. Mi ezeknek a fóliaszigeteknek a célja? Az alaplap minél biztonságosabb mechanikai rögzítése és földelése a távtartókon keresztül a számítógépházhoz. A mai gépekben főleg a processzor felé hatalmas áramok folynak, fontos tehát a stabil, jó földelés. Így elkerülhető a földhurok, a káros parazitafrekvenciák keletkezése, nem is mondom tovább. Felmerülhet a kérdés: akkor minek adják a kis csomagban a piros alátéteket? Legyen világosság: azért adják, mert egyes, nem megfelelően tervezett, zsúfolt alaplapok esetében a rögzítő csavar feje túlérhet a fóliaszigeten, és zárlatot okozhat. Ilyen, de csakis ilyen helyre szabad piros alátétet tenni. Nem úgy, mint amit nem egyszer láttam, hogy a tulajdonos emberfeletti munkával az alátéteket az alaplap aljára is felküzdötte, és szinte mániás módon még a távtartók alá is tett, ennyi piros alátét nem is lehetett a csomagban, szerintem kért valahonnan. Aztán nagyon meg volt lepve, mikor a számítógép mindent csinált, csak nem számított. Összefoglalva tehát: az összes lehetséges furatot használjuk fel az alaplap földelésére, a csavarokat nyugodtan húzzuk meg, persze nem állat módra. A piros alátéteket meg tegyük el emlékbe.

Mostanában egyre több videovezérlőn található TV-kimenet. Megesik azonban, hogy kábel nincs a dobozban, a leírás és a driver-CD mellett. Mindenképpen még a boltban meg kell nézni, megvan-e a kábel, mert utólag beszerezni szinte lehetetlen. A következő trükk a TV-kimenet életre keltése, ez azonban mind az ATi, mind pedig az Nvidia chipes kártyák esetében szoftverből történik. Aki igazán jó eredményt akar elérni, az töltse le a TvTool nevű programot a **www.tvtool.de** oldalról. Nem is a szoftverrel szokott gond lenni, hanem a hardverrel. Ugyanis gyakran előfordul, hogy az addig hibátlan TV-kimenet megszűnik működni. Ennek oka gyakorlatilag mindig a felhasználóban keresendő. Fogja a gyerek, és dugogatja ész nélkül a kábelt a TV-be, meg a kártyába. Ennek az eredménye általában egy halk pattanás, és a dekóder chip elköltözik az örök vadászmezőkre. Szerencsés esetben ennek látható nyoma nem marad, és a garancia talán érvényesíthető. Szerencsétlen esetben viszont a dekóder chip egyszerűen szétrobban, ekkor a kártya ugyan használható marad, a TV-kimenet ezzel szemben a múlté. Ugyanis a kábel csatlakoztatásának megvannak a szabályai, csakhogy a leírást soha, senki nem olvassa el. Az eljárás a következő: kikapcsolt számítógép, kikapcsolt TV. A kábelt először a videovezérlőbe, majd a TV-be csatlakoztatjuk. Először bekapcsoljuk a TV-t, majd a számítógépet. Ezt betartva a TV-kimenet örökéletű marad. Az általában rövidnek bizonyuló kábelt lehet hosszabbítani a kereskedelemben kapható 3-5 méteres hosszabbítóval, tapasztalataim szerint 5 méterig nincs észrevehető minőségromlás. És ha lehet, az RCA csatlakozóval ellátott kábel végét ne a TV antennabemenetébe - megesett nem egyszer! -, hanem a megfelelő videóbemenetbe próbáljuk beledugni.

Old Man



Egy kérdés, melyet hajlamosak vagyunk elbagatellizálni bízva a világ értelmességében. Ez az egy az, amire én soha nem tennék fogadást. És hogy nem is szabad, azt egyre gyakrabban bizonyítják olyan súlyos tragédiákkal végződő esetek, melyeket a Grand Theft Autóhoz hasonló játékok számlájára írnak. Vajon mennyire vétkesek ezek a programok valójában? Hová nyúlnak a gyökerek? És hová terebélyesednek a lombok? Mély és átfogó téma ez, szervesen kapcsolódik ezer másikhoz - ennek ellenére a felszín megkarcolásánál most igyekszünk mélyebb sebet ejteni rajta. Természetesen nem kötelező, de ajánlott olvasmány.

GTA BOTRÁNYOK

A játékok felelőssége - Gondolatok a GTA-vádak kapcsán

Kaliforniában fiatalok egy csoportja az akciójátékokat jelölte meg a sorozatban, az utcán véletlenszerűen kiválasztott áldozatok ellen elkövetett tucatnyi rablás és öt gyilkosság indító-okaként. Azt állították, kedvencük a GTA. Sajnos abban az államban nem kaphattak példát statuáló villamosszéket. Tenesse-ben 16 és 14 éves fivérek az autópálya mellett .22-es kaliberű sörétes vadászpuskával lövéseket adtak le az elhaladó kocsikra két másik fiatalt súlyosan megsebesítve, egy nővérként dolgozó 45 éves nőt pedig megölve. „Nagyszerű kirándulásról hajtottunk visszafelé a 40-es főúton. Az unokatestvérem épp azt mondta >>Nézd csak azokat a virágokat!<<, mikor hirtelen golyók jöttek be az ablakon. A forróság érezhető volt. A szoknyámon törött üvegcserepeket és rengeteg vért láttam. Azt hittem, meglőttek." Így nyilatkozott az áldozat mellett ülő unokatestvér. „Egy részem halt meg, mikor ő meghalt. Olyan közel álltunk egymáshoz, és egyszerűen nincs többé." Így az anya, aki miután a fiúk elmesélték a rendőröknek, hogy nagyon bánják tettüket, amelyhez a GTA adta az ötletet, több millió dollárra perelte a Rockstart. Számomra majdnem ugyanilyen megdöbbentő az ügyvéd mondata, mely szerint „Az iparnak fel kell köhögnie" - ugyanezzel a kifejezéssel - „némi pénzt, és akkor kompenzálhatják az áldozatokat és a hozzátartozóikat ezért a bűntényért." Az ehhez hasonló kijelentések az ehhez hasonló barmoktól a megfelelő olvasatban némiképp segítenek a probléma mélyére látni.

A Rockstar a szabad véleménynyilvánítás alkotmányban foglalt pontjára hivatkozva utasította el a keresetet. A Szórakoztatóipari Szoftver Szövetség állítása szerint a videojátékok elterjedésével csökkent a fiatalkorú bűnözés, a játékokat pedig szigorúan kategorizálják. Egy 2000-es felmérés alapján a szülők 83%-ban jelen vannak a vásárlásnál, így a felelősség az övék.

Íme egy modern patthelyzet. Egyik hazugság harcol a másik hazugság ellen, és alattuk, bármennyire közvetetten is, végső soron csak az érdek, a haszonvágy szedi ártatlan áldozatait, ahogy történik ez időtlen idők óta. Könnyen átlátható, hogy a kategorizálás, a „felnőtteknek készülő játékok" ágazata milyen egyszerű szemfényvesztés, másra nem szolgál, mint a közvélemény szájának betapasztására. A relatíve egyszerű felépítésű, könnyű és gyors játékmenettel szolgáló akcióprogramok akárhogy csavargatják is, teljesen egyértelműen elsődlegesen a 18 éven aluli korosztályt célozzák meg, és el is jutnak hozzájuk. A warez könnyű elérhetősége és jelentősége bár tagadhatatlan, a fejlesztőknek nem fűződik hozzá anyagi érdekük - a cenzorszervezeteknek persze elképzelhető, hogy igen - így ez nem valószínű, hogy szerepet játszik a játékdesignban. De a korhatáros szoftver beszerzése sokszor a boltban sem nehezebb egy engedékeny, esetleg csak egyszerűen nemtörődöm apa megfűzésénél, vagy a „csöves bácsi" módszernél, és a kissrácok számára ugyanolyan vonzalmat jelent egy tiltott termék, mint a horrorfilm kukkolás. A hősidőkben, mikor még jóval kevesebbet foglalkoztak a témával, korhatárt osztani egy játékra szinte marketingfogásnak minősült (gondoljunk csak az első Grand Theft Auto körüli megdöbbenésre). De ha a játékeladás olyan utópisztikusan is működne, amilyennek a kiadók és védszövetségek beállítani próbálják, akkor sem tűnik el az a tény, mely mindig is jelen volt az összes médium e kérdéseiben. Vannak szellemileg érett, a játékot és a valóságot szétválasztani képes 12 évesek, akiknek személyiségfejlődésére káros hatást az akciójátékok nem gyakorolnak, ám jól szórakoznak velük, és vannak éretlen, alulfejlett 21 évesek, akiket a GTA a valóságban elkövetett emberölésre motivál.

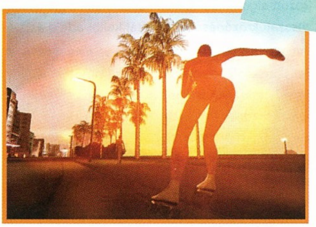
Sajnos utóbbiak számának növekedése várható, és itt csúszunk bele egy közel feneketlen bugyorba, melyet hely és talán érdeklődés hiányában kénytelen leszek

nagyon sematikusan felvázolni. A fogyasztói társadalom alapvető céljai közé tartozik az emberek szellemi rezisztenciájának leépítése, így minél erősebb kiszolgáltatása a - már minden elképzelhető felületről sugallt - mértéktelen fogyasztásvágynak. Egyéniségvesztés elérése felfokozott egyéniségtudat mellett, fejbe tömködött műideológiák dömpingje a valódi értékek felszívódásáért a két szó, a siker és a haszon oltárán (úgy, hogy a sikeresek és a hasznot hajtók is szenvedői a fentieknek).

Hiába állítjuk mi racionális felfogásunkkal, hogy képtelen dolog öldöklést játékok befolyásával magyarázni, és hiába állítják ugyanezt a kiadók tőkevezérelt felfogásukkal. A hiba elsődlegesen az emberi befogadók torzulásaiban van, amit mindenek előtt közvetlen környezetük körülményei, nevelésük, felsőbb szinten pedig a társadalom szándékos torzító hatásának eredménye, de a végeredmény szempontjából az említett játékok szerepe kétségbevonhatatlan.

A destruktív tartalmú játék - kiváltképp a ma manipulálhatóvá alakított közönsége számára - interaktivitása miatt veszélyesebb egy destruktív filmnél, és megközelíti a destruktív könyv jelentette, némiképp eltérő kockázatokat. A különböző médiumok hatásmechanizmusainak összevetése túlmutat kereteinken - ténynek tekinthető, hogy a játék cselekvést kívánó volta, kivált, ha döntésszabadsággal párosul, képes mélyre hatolni. És a veszélyesség a technika fejlesztésével - az emberek visszafejlesztésével egyenes arányban nő. Amíg fekete és fehér pixelek jelentették a képernyőn a gyilkost és az áldozatot, addig nem ta-

„Az agresszió, az erőszak mindig jelen volt a művészet minden formájában..."



lálhattunk alapot a valóságban való reprodukáláshoz, az ipar elsődleges fejlődési iránya azonban mindvégig a valósághoz közeli állapotokra való minél könnyebb asszociációk elősegítése volt, és most, amikor komplex, ismerős városokban játszhatunk, már nem is asszociációkról, hanem direkt egyezésekről beszélhetünk, könnyű meglelni ezt az alapot. A videojátékok jelentik a bölcsőjét annak a virtuális szórakoztatási kultúrának, mely kiteljesíti a fogyasztói társadalmat, pénzért cserébe nem meglévő világunkhoz ad kellékeket, hanem új, mesterséges világokat nyújt át (megint csak megér egy külön értekezést). Tíz évet sem adok annak, hogy a határok sok tekintetben teljesen elmosódjanak a virtuális és a valós világ közt, a megjelenítés kilépjen a monitor síkjából, és ha addigra nem szorul vissza az életbe illeszthető agresszió megkövetelése a programokban, az beláthatóan a mostaninál súlyosabb és gyakoribb következményekkel fog járni.

Ma a teljes árú programok döntő többsége magában foglalja ezt, ami egyáltalán nem szükségszerű, hanem egy öngerjesztett folyamat eredménye, amelyik azonban a legkevésbé sem látszik változni (bár személy szerint nem láttam az új Rockstar botrányhőst, a Manhuntot, de sokan jellemzik az öncélú erőszak ábrázolásának újabb csúcsaként). Az agresszió, az erőszak természetesen mindig jelen volt a művészet minden formájában, és mindig akadtak olyan művek vagy műnek nem nevezhető produktumok, amelyek semmiféle célnak nem álltak szolgálatában - és emberek is mindig akadtak, akik könyv- és filmélményeik hatására alkalmaztak erőszakot -, de sem könyv, sem film nem volt képes cselekvésszabadságot, ezt a fajta átélési lehetőséget megadni.



A játékoknak tehát van felelősségük a fogyasztóikkal szemben, de az ipar ugyanúgy nem fog ennek tükrében alakulni, ahogy eddig sem tette, és ahogy a többi médiumnál sem történt ilyesmi. A cenzúra intézménye a „demoralizáló" tartalom kiszűrésére alkalmatlan. Ostoba, korlátolt szempontok alapján osztályoz, a fejlesztők pedig csak ezeket próbálják kijátszani, így néha még veszélyesebb eredményre jutnak. Szánalmas például, hogy egy játék attól kerül alacsonyabb erőszakossági kategóriába, hogy hiányzik belőle a vér - így az erőszakosság mellett még irreális képet, téves benyomásokat is ad a valóságról. Az erotikus tartalom megjelenítése kötetlenebbül tartozik a cikk témájához, de mivel korlátozása ugyanazokon a téves elveken nyugszik, fontos róla szót ejteni. Álláspontom szerint egy 10 éves is nyugodtan végignézhet egy szeretkezést, ha annak a szükséges, szeretetteljes érzelmi háttere adott. Ellenben ha bármilyen erőszakos, perverz elem vegyül bele, vagy ha a kapcsolat nyers és érzelemszegény, hiába vannak mindketten nagykabát alatt. Általában nem maga a cselekedet vagy annak módja szorul cenzúrára, hanem a háttere.

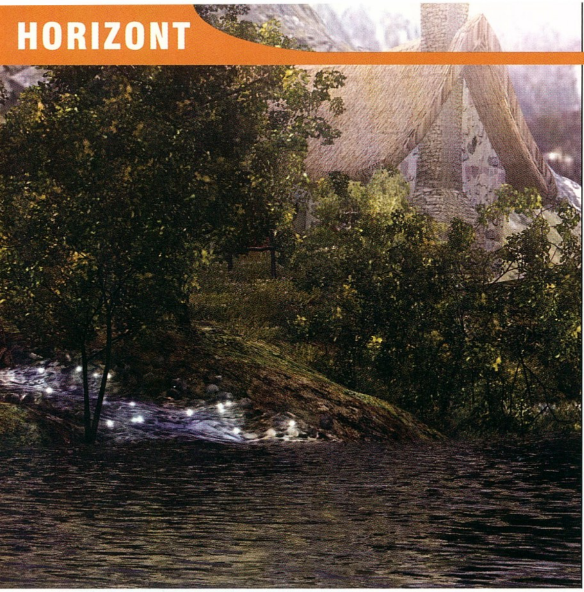
Kiváló példa az esztelenségre a több országból kitiltott, és szinte egységesen „csak felnőtteknek" besorolást kapott Mafia, amelyben az erőszaknak és az erotikának ugyanannyi létjogosultsága van, mint egy görög tragédiában. Az Illusion Softworks művében mindez nem öncélú, klasszikus katarzisban teljesedik ki. A játékfejlesztők felelőssége az, hogy ha erőszakot megjelenítő szoftvert készítenek - márpedig kevesen vannak, akik nem így tesznek -, akkor azt vagy úgy építsék fel, hogy ne lehessen egyértelmű párhuzamot vonni közte és a valóság között, vagy pedig rendeljék alá a fenti célnak. Én a GTA-kat sem tudom elítélni, mert - relatíve - igényes kidolgozottságuk mellett mélyen átitatottak olyan feketehumorral, mely-



től én nem látok bennük valós erőszakra ösztönzést - azok a fiatalok viszont ezt nem látták. A Postal 2-t is nyugodt lelkiismerettel adnám minden kiegyensúlyozott, érett ember kezébe (az ő döntése, ha leteszi), de - mint állítottam - a cenzúra nem képes őket kiválogatni, garantálni, hogy a megfelelő termékek a megfelelő személyek kezébe kerüljenek, ezért nem támogatom a fenti kettőhöz hasonló játékok fejlesztését.

Sok még a kapcsolódó kérdéskör, talán részletekben megpróbálkozunk majd a kifejtésükkel, jelenleg azonban csak rövid summázásra maradt hely: a játékoknak igenis szerepük van a példaesetekben, és minden hozzá hasonlóban. A játékipartól azonban, amíg ennek a formának a gyártásához fűződik érdeke, nem várható a hozzáállásának megváltoztatása, sőt, a helyzet csak romlik, ahogy a cenzúra is képtelen ésszerű értékelésre, és sok esetben szinte együtt tornásszák fel a játékok veszélyességi értékét. Ez az érték azonban nem jelent mindenkire egyformán veszélyt, az emberek többsége egyelőre képes megfelelően, puszta szórakozási formaként kezelni a játékokat, így a felelősség - büntetőjogilag is - személyes, valamint, mint minden más esetben, a közvetlen környezetet terheli. Terhel továbbá minket, játékkritikusokat is, bár csekély mértékben van befolyásunk a játékosok ízlésére és meglátásaira, azt ki kell használnunk, hogy az értékes alkotások felé irányítsuk őket mind a recenziókkal, mind a tisztán elméleti cikkekkel.

Lucas Z



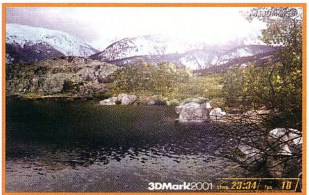
Hónapokon belül új korszak veszi majd kezdetét a grafikus motorok területén. A legújabbak már képesek lesznek csaknem moziminőségű, környezet valós idejű megjelenítésére. Az élethűség érzetét manapság egyre inkább az embert körülvevő dinamikus, organikus környezeti elemek minél fejlettebb ábrázolásával próbálják elérni a fejlesztők, semmint a csekélyebb szaktudást igénylő statikus elemek leképezésével. Hiszen egy házat vagy egy használati tárgyat a mai technológiai háttérrel valósághűen megrajzolni általában már nem túl bonyolult feladat. Annál inkább kihívás a mindig egyenesekkel gazdálkodó háromdimenziós grafikában valós időben megjeleníteni mozgó állatokat, szélfútta növényeket és fákat, amelyeknek sem mozgása, sem fizikai megjelenése nem egyenes vonalú.

VIZESBLOKK

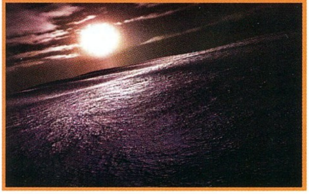
A víz számítógépes ábrázolása

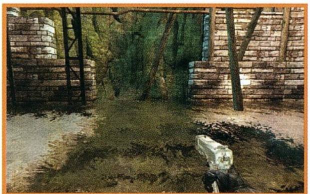
Az alapok. A víz számítógépes ábrázolása első ránézésre egyszerűnek tűnhet, azonban a látszat csal. Ugyanis amilyen egyszerű ez az anyag a való életben, olyan sok információval kell leírni 3D-s környezetben. Ezek az adatok elsősorban algoritmusok formájában kerülnek rögzítésre. Az algoritmus tulajdonképpen egy időben visszatérően ismétlődő feladatsor/mozgás leírására szolgáló információs bázis. Hogy mi mindent kell ezekkel leírni? Először is a víznek van tömege, fizikai kiterjedése, ami meghatározza mozgásának sebességét és irányát. A rá eső fény egy részét környezetére visszaveri, más részét elnyeli, illetve összetételétől függően megtöri. Átlátszósága a nézőponttól függően változik, lapos szögben felülete inkább tükröz, nagyobb szögben áttetszővé válik, de mélységével arányosan lesz egyre sötétebb. Mozgása sem mindig egyszerű, gondoljunk csak egy vízesésre, ahol a lezúduló víztömeg a gravitáció miatt kezdetben egyre gyorsul, de eközben mind jobban szét is esik, ezért egy ponton túl a porózussá vált halmaz sebessége újra megtorpan. Nem csekély feladat ennyi információt a kódba préselni úgy, hogy tökéletesen illeszkedjen a dinamikus környezetbe, a fizikát és a látványt modellező hatások együttműködjenek, és koherensek legyenek egymással, ugyanakkor a megvalósítás hardverigénye ne veszélyeztesse a grafika folyamatosságát. A sok-sok komponens közül a víz legszembetűnőbb jellemzője a felszíne, melynek ábrázolására napjainkban egyre inkább a pixel shader eljárást alkalmazzák. Nézzük meg ezt egy kicsit közelebbről!

A pixel shader technológia. A grafikus képeket és textúrákat felépítő legkisebb önálló alapegység neve a pixel. Ezekre épül a pixel shader technológia. Bizonyára tudjátok, hogy a forradalminak nevezhető shader architektúra a DirectX 8-ban tűnt fel először, és azóta is komoly fejlődésen esett át. Gyakorlatilag a pixel shader egy olyan technológia neve, amelynek segítségével a pixelt jellemző adatokat (szín, megvilágítás stb.) szabadon lehet változtatni egy valós időben előállított 3D-s képen. Közel áll ehhez egyébként a sokat emlegetett és látványos bump mapping, amelynek során a felület normálvektora módosul annak érdekében, hogy az másként verje vissza a fényt (talán kevesen tudjátok, ezért megemlítem, hogy elvileg már a Voodoo 2-es chipek is képesek voltak hasonló felületek ábrázolására A bump mapping tulajdonképpen becsapja a nézőt, aki azt hiszi, érdes felületet lát, holott az valójában mindvégig sík. Ez különbözteti meg egyébként voltaképpen a DirectX 9 kapcsán sokszor említett, és a Half-Life 2 videókban is demonstrált displacement mappingtől, amely magát a test geometriáját, a poligonok szerkezetét is megváltoztatja. De visszatérve a pixel árnyalók működésének lényegére, bizonyára sokan használtátok annak idején a 3Dmark 2001 SE nevű tesztprogramot, amely már a DirectX 8.1 által bevezetett 1.4-es pixel shader verziót tartalmazta. Ez azért volt komoly előrelépés, mert a technológiát támogató hardver immáron képes volt egy ciklusban létrehozni a vízfelületet, amely sokkal inkább élethű hatást keltett. Míg a korábbi megoldásokban az environment map egy cube map tükrözésével érte el a kívánt hatást (ilyenkor a sokszög eredeti textúrájára a környező sokszögek textúrái előre meghatározott algoritmus szerint hatnak, ami a környezet visszatükröződésének érzetét kelti), addig az 1.4-



A 3Dmark2001 1.4-es verziószámú pixel shaderek segítségével már képes volt csaknem tökéletesen valósághű vízfelületet megjelenítésére, mégpedig négy textúra egyidejű alkalmazásával.





A Half-Life 2 az E3-as prezentációk során elkápráztatta a nagyközönséget a játék DirectX 9-re épülő grafikájával, különösen a folyadékok modellezésével.



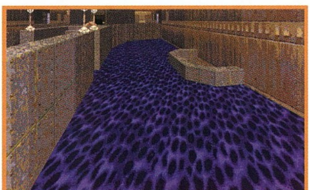


A folyadékok ábrázolásának jelentősége

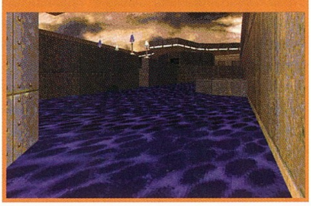
napjainkban már túlmegy a játékiparon. Alig van a médiának olyan része, ahol ne találkoznánk nap, mint nap ezzel. Sok filmben jut például központi szerep a számítógép által generált vízeffektusoknak (Deep Impact, The Matrix: Revolutions, Pirates of the Caribbean stb.). Emellett híradók főcímeiben, természetfilmekben a Földet érő kozmikus hatások ábrázolásakor, bűnügyi krónikákban esetek rekonstruálásakor, vagy mosópor-, és ásványvízreklámokban is gyakran találkozhatunk generált folyadékok látványával.

es verzió lehetővé tette négy textúra egyidejű felhasználását. Ennek megfelelően alkalmaztak egy fodrozódás textúrát (nevezhetjük tradicionális environment bump mapnek), egy tükröződést adó textúrát (reflection map), egy fénytörési textúrát (refraction map), valamint egy Fresnel textúrát. Ezek összegzésével elérhetővé vált, hogy a vízfelület egyszerre tükrözze a környezetét, megtörje a fényt (azaz a víz alatti tárgyak is láthatóak legyenek, mégpedig a mélység függvényében változó intenzitással), és a szél is fodrozza a felszínt. Mindemellett a tükröződés jellegének meghatározásához a program már azt is figyelembe vette, hogy a nézőpont és a víz felülete milyen szöget zárnak be.

A pixel shader elméleti kérdései. A fejlesztések során az egy menetben felhasználható textúrák száma 6-ra, a lehetséges utasításoké 128-ra változott, mégis igen erős kritika érte a pixel shader architektúrát azért, mert sokan még ezt a fejlődést is nagyon kevésnek tartották. Az áttörést a Direct X 9 hozta meg, mert a pixel shader 2.0 esetében már akár 16 textúrát és 160 utasítást is fel lehet dolgozni egy menetben. Mivel mindez lehetőséget biztosít elágazások, ciklusok, szubrutinok alkalmazására is, így bonyolultabb képi hatások egyszerűbben írhatók le, mint korábban. A vertex shaderhez hasonlóan a pixel shader is képes több menetben működni, ezért gyakorlatilag egy pixelt egymást követően akár több program is formálhat, tehát alkalmassá válik végtelen számú művelet végrehajtására. Lássunk témánkhoz kapcsolódóan egy konkrét példát, amely egyben azt is megmutatja, miért előrelépés a DirectX 9 által a pixel árnyalók (és így a folyadékok megjelenítése) terén jelenleg nyújtott alternatíva. Napjainkban a 32 bites színábrázolás a legelterjedtebb, ami annyit jelent, hogy egy 32 bites egész szám írja le egy pixel színét (amely ugye a három alapszínből áll össze). Ez nem kevés, 232, azaz elvileg több mint 4,2 milliárd árnyalat. A 32 bitnyi információ viszont úgy oszlik el, hogy abból 3x8 jut a három alapszínre, valamint további 8 bit az ún. alfa csatornára (erről még lesz szó), amely megadja, hogy az adott pixel mennyire áttetsző. Ebből következően egy alapszín 28=256 árnyalatot vehet fel, azaz összesen 23x8=16,8 millió szín ábrázolható pixelenként. Az egyes értékeket viszont egész számokkal írják le, és ez bizony gondot okozhat. Képzeljetek csak el egy olyan shader programot, amelyben a pixel színét összeadással, kivonással, osztással, gyökvonással határozzák meg. Egész számok esetében az osztás és a gyökvonás gyakran tört számokhoz vezet, azonban ezeken kerekítést kell végrehajtani, mert a színek komponenseit fixpontos formátumban határozzák meg. Emiatt a bonyolult pixel programok végére már jelentős pontatlanság adódhat a kerekítésből kifolyólag. Itt van nagy szerepe a DirectX 9-nek, amely 64, vagy akár 128 bites lebegőpontos ábrázolásra is lehetőséget nyújt (igaz, utóbbi esetben a felhasznált memória-sávszélesség is drasztikusan, a négyszeresére nő). A fenti okfejtésből következik mindemellett egy másik, a kép árnyalását érintő gond is. Biztosan találkoztatok már olyan generált mozgóképpel, amelyben a látvány érezhetően nem egységes, a változó fényerejű jelenetek némelyike túl világosnak, másik része túlzottan sötétnek tűnik. Nos, mint említettem, az alapszíneknek egyenként 256 különféle árnyalata áll rendelkezésre a megjelenítéshez, ami az emberi szem spektrumát tekintve elégséges. Azonban mindössze 256 árnyalat marad a fényesség leírására is, ez pedig - ha azt vesszük, hogy a koromsötét és a maximálisan világos érték



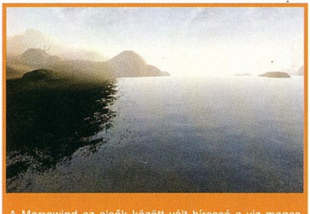
A Doom2 kezdetleges formában (bár az akkori viszonyok között előremutató módon) a dinamikusan mozgó vízfelület hatását előre összeillesztett textúrák egymás utáni váltogatásával érte el.



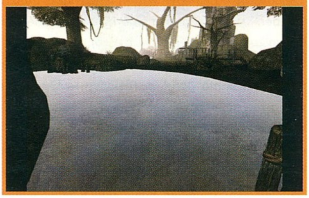
Az alfa csatorna

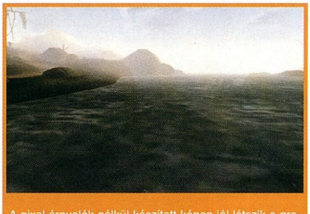
A víz megjelenítésének egyik központi eleme, hogy annak felszíne, valamint maga a folyadék mennyire ereszti át a fényt. Ezt a háromdimenziós objektumok ún. alpha value értékének nevezik. A kristálytiszta víz szinte teljesen áttetsző (alacsony alfa érték), míg például egy színes üvegpohárban lévő víz, vagy valamilyen sűrűbb, képlékeny anyag kevéssé. Ha egy kép minden pixele rendelkezik alfa értékkel, akkor beszélünk alfa csatornáról (alpha channel). Az alpha blending nevű művelet felelős azért, hogy az alfa csatorna értékeinek figyelembe vételével megteremtse például a vízeffektust, mégpedig úgy, hogy keveri (blending) az adott objektumot, illetőleg textúrát a mögötte elhelyezkedővel, azaz esetünkben a víz alatt elhelyezkedő mederrel.

Legnyilvánvalóbb megoldás a víz 3D-s ábrázolására, ha a legegyszerűbb, egyszínű kék textúrát kifeszítjük adott pontok között. Ilyenkor legfeljebb a szélekre, vagy a textúrára elhelyezett tereptárgyak (nád, vadkacsa, csónak) mutatják meg a gyanútlan szemlélőnek, hogy az bizony ott víz. Egy fokkal jobb megoldás, amikor kicsit nagyobb gonddal megfestik, majd x vektor mentén egyszerűen eltolják a víz mintájú textúrát. Kiterjedtebb felületek esetében viszont ez is rettentő csúnya, mert a mintához igazodva a víz felülete „csíkos", vagy „kockás" lesz, még akkor is, ha körkörösen mozgatják közben. Hasonló megoldás az, amikor illeszkedő mintájú textúrák cserélgetése révén érik el a vízfelszín mozgásának illúzióját, mint azt a Doomban(!), vagy akár a Thiefben láthattuk. Mindez továbbfejleszthető úgy, hogy a kissé áttetsző felület kap mozgó textúrát, majd ugyanazt a felületet 90o-kal elforgatva az eredeti felszín alá toljuk.

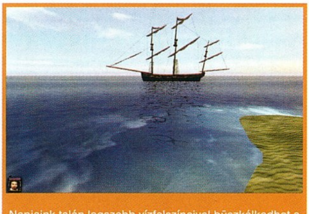


A Morrowind az elsők között vált híressé a víz magas szintű ábrázolása terén. A képen jól látható a pixel shader segítségével előállított, ugyanolyan mintájú és mozgású, egymáshoz illesztett textúrák hosszú sora. Ez azonban az árnyalók és a sok részlet miatt kevésbé feltűnő, mint például az Unrealben.





A pixel árnyalók nélkül készített képen jól látszik a grafikai színvonal jelentős csökkenése.

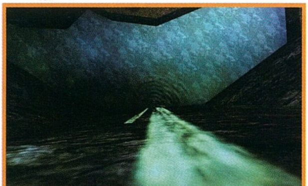


Napjaink talán legszebb vízfelszíneivel büszkélkedhet a nemrég megjelent Pirates of the Caribbean című játék, amely grafikájában minden fontosabb technológiát felvonultat.

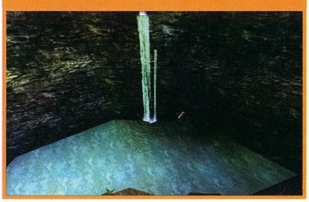


között mindössze 254 fokozat marad - bizony igencsak kevés. Szerencsére a Direct X legújabb verziója erre is tud megoldást. Bizonyára hallottatok már a frame bufferről. Ez a 3D gyorsítókban alkalmazott olyan digitális tárterület (memória), amely a már kiszámolt és megrajzolt képeket tárolja, míg ki nem küldi őket a monitor képernyőjére. A DirectX 9 lehetővé teszi a 32 bites, nagy pontosságú frame buffer mód alkalmazását, amelynek segítségével négyszer több fényességet lehet ábrázolni képpontonként, így sokkal természetesebb látvány hozható létre (ez nagyon fontos, hiszen a víz ábrázolása során pontosan a fényességi viszonyok a legalapvetőbb fontosságúak).

A víz ábrázolása a gyakorlatban. A víz háromdimenziós leképzését véleményem szerint az Unreal forradalmasította elsőként 1996-ban. Az animált textúrák mozgásának modellezésére írt különböző algoritmusok hihetetlenül változatosan viselkedő vízfelszínt eredményeztek. A Voodoo 2-es kártyával életre keltett grafika nyomán az állunkat keresgéltük, azt a bizonyos vízesést a játék első kültéri helyszínén pedig a sokáig emlegettték. A Quake III engine-re épülő játékok már valamit behoztak a lemaradásból, ezek általában valamilyen házilag fejlesztett megoldást alkalmaztak. Ezek közül szerintem az Alice vízfelületei sikerültek legjobban, bár a Wolfenstein, vagy a MoHAA játékok multitextúrás megoldásai is érdekesek, ezek elemzésére azonban sajnos hely hiányában már nem tudok kitérni. Érdekes még a Serious Sam a medencék felszínéről visszavert fény játékának a környező tereptárgyakon létrejövő valós idejű ábrázolása miatt, valamint az Unreal 2. Utóbbi játékban szerintem a víz megjelenítése szerintem szenzációs lett, mert miközben igazából nem a manapság elterjedt pixel árnyalókkal készült, felülete mégis valóságos, és ami még fontosabb, a készítők a folyadékfizikai modellezésre is gondot fordítottak (amire a legtöbb mai program nem!). Így tehát a vízbe eső test, vagy annak haladása mozgást kelt a felszínen, különböző amplitúdójú hullámokat, amelyek idővel lassan elcsitulnak, csakúgy, mint a valóságban . A mai alkotások már egyre inkább pixel árnyalókkal készülnek, jó példa erre a Morrowind, az Enclave, vagy a Pirates of the Caribbean című nagysikerű játék. Joggal reménykedhetünk ugyanakkor abban, hogy a jövőre debütáló, és már bétatesztelés alatt álló Far Cry című alkotás új korszakot nyit majd a vizes környezet megjelenítésében (is).

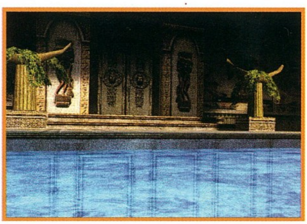


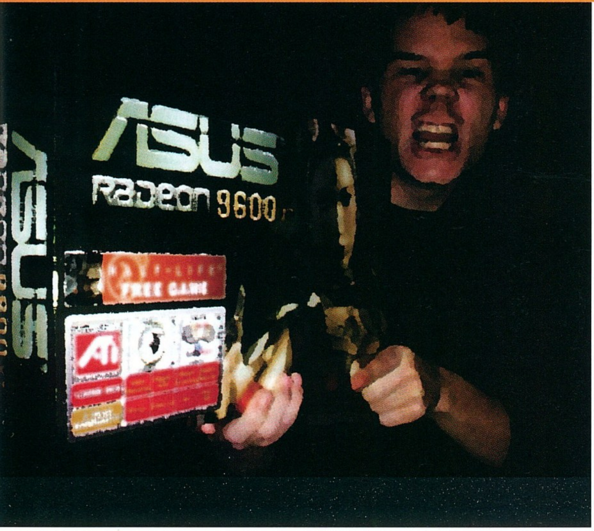
Az Unreal 1996-ban forradalminak számított grafikájában. Vízeffektusai a mai napig megállják helyüket. A pixel árnyalók nélkül, animált textúrák alkalmazásával ábrázolt vízfelszín nagyobb tereken már nem olyan élethű, mert az összeillesztett textúrák sora eléggé élesen látható.



Következő alkalommal némileg még a témánál maradva a szintén sokat emlegetett vertex shaderekről, lesz szó. Addig is az erő, és legalább 25 fps legyen veletek!

Sz@by





Vettem egy Half-Life 2 játékot. Pontosabban kettőt. Mármint két olyan VGA-kártyát, amelyekhez jár(na) egy-egy HL2. A dobozokra írták, nagy, színes betűkkel, hogy „Half-Life 2 Free Game". Megjegyzem, jóval nagyobb betűkkel, mint bármelyik más extra szolgáltatásra utaló feliratot, vagy jelzést, amelyek a csomagoláson helyet kaptak ezen kívül. Nem túlzás azt mondanom, hogy aki ilyen kártyát vesz, részben azért választja pont ezt a típust, mert ugye a Half Life 2 is jár majd hozzá. Fontos a „majd", mert nem rögtön, hanem később - amikor a játék „majd" megjelenik. A dobozban tehát nincs HL2 (hehe, de jó is lenne), csak egy kis kupon, amelyik olyan, mint a lekaparós sorsjegy, de itt az összes példány a „Nem nyert" kategóriába tartozik - most még.

PIXELSÓDER

Agymenés januárban

A gonosz viccet félretéve: egy sorszám van mindegyiken, amely egyfajta azonosító kód. A kód segítségével lehet majd hozzájutni a majdan megjelenő játék internetről letölthető állományaihoz. Csak azt nem tudja senki, hogy ez mikor is lesz pontosan. Ez az én nagy bajom - és megkockáztatom, hogy ez nemcsak az én fixa ideám, hanem még sokan másoknak is piszkálja a csőrét. Két oldalról lehet ezt az egészet megközelíteni. Az egyik, hogy fogjam be a pofámat, mert ajándék lónak nem illik a fogát nézni, különösen akkor, ha nincs ló. Ez is egy jó érv, hiszen - a dobozon látható felirat szerint - ingyen kaptam volna a portékát. Eszerint ha mégsem kapom meg, akkor zérus forinttal leszek rövidebb, amire nem verhetem a nyálam. Rideg érvek. A másik megközelítésben viszont itt egy jó nagy hazugságot, megtévesztést látok. Ennek a megtévesztésnek - nevezzük diplomatikusan marketingfogásnak - egyetlen célja és törekvése az, hogy a várva-várt, nagyreményű játék jövőbeni birtoklásának reményétől fűtve megvetessék velem az átlagnál picit jobb, picit színesebb és természetesen picit(?) drágább számítástechnikai terméket. Mert bárki bármit mond, hiába a látható a „Free" felirat a dobozon, bizony a HL2 ennek a terméknek ugyanolyan tartozéka, mint a dobozban amúgy megtalálható kézikönyv, a kábelek és a meghajtókat tartalmazó CD lemez. Szerencsére az utóbbiak valóban benne voltak. Nem hőzöngök. Ki tudom várni a játék megjelenését. A forráskód ellopása után amúgy sem reménykedtem, hogy túl hamar kézbe kaphatjuk a játék hivatalos változatát (Oroszországban állítólag összeütöttek valami játszható förtelmet a kilopott anyagokból, és még online is árulják - gondolom, a Valve fejlesztői nem kaptak ilyet a karácsonyfa alá). Viszont amikor egy meglehetősen drága hardvert úgy próbálnak eladni, hogy egy még meg nem jelent játékszoftver birtoklásának jogaival emelik a „hozzáadott érték" nagyságát, akkor elvárnám, hogy mind az adott hardver, mind az adott játékot fejlesztő cég weboldalán legyen valami korrekt információ (a „bocs, mellényúltunk, legyél türelemmel" szövegről nem is álmodom), hogy mikor is várható a beígért bundle. Sok vásárló egyébként nem is tudja - a dobozon nem szerepel! -, hogy nem maga a játék található meg a kártya mellett, csak a későbbi birtokbavételt biztosító azonosító kártya. A lényeg, hogy eladják ezt a fránya cuccot. Ha meg a HL2-vel szeretnénk játszani, legfeljebb a VGA kártya dobozával verhetjük egymást agyon az öcsémmel.

Kedvenc tördelőmmel üldögéltünk a moziban - jaj, mi az, hogy mit néztünk meg, hát persze, hogy Király visszatért c. filmet! -, amikor tanúja lehettünk a „Jelentsd fel a nézőtársad!" mozgalom ünnepélyes kezdetének. A film előtt ugyanis takaros üzenet jelent meg a vásznon, amely arra figyelmeztetett, hogy kamerával, fényképezőgéppel, hangfelvevő eszközzel tilos a vetített mű bárminemű rögzítése. Ez még nem is baj - mondhatni érthető. Gyakorlatias szemmel nézve egyébként nem valami használható ez a figyelmeztető felirat, mert a felülete túl kicsi ahhoz, hogy a videokamera fehéregyensúlya beállítható legyen a segítségével (sic!). Hanem az a mondat, amelyik a nézőtársaim ilyetén cselekményének észlelése, vagy gyanúja esetén az ő feljelentésükre sarkall, na, az már egy kicsit érdekesebb volt! Mert mi van akkor, ha a mellettem ülő nézőnél olyan telefont látok, amelyik fényképezésre alkalmas? Gyorsan osonjak ki a jegyszedőhöz, vagy én magam tegyem ártalmatlanná? Ha ezt elmulasztom, és a szomszédos ülésbe steadycammel együtt bepréselődött idióta filmtolvaj végül lebukik, akkor vajon engem is elvihetnek majd, mert elmulasztottam feljelenteni? Egyáltalán miért kell ilyen szöveget tenni a film elejére? Amerikában már éjjellátóval felszerelt ellenőrök lapulnak a nézőtéren, akik megpróbálják kiszűrni az illegális felvételeket készítő alternatív operatőröket (nem vicc!). Remélem, hogy ez nálunk nem jön divatba, mert a mozi jótékony sötétjének leple alatt engem ne kukkoljon senki, amikor éppen jót szórakozom egy filmen, vagy urambocsá épp puszit nyomok a tördelő arcára. Az meg különösen idegesít, ha spionkodásra uszítják a népet. Bár nem is rossz ötlet: ha valamelyik ellenségemet látom a moziban, a film kezdete után pár perccel kisétálok a jegyszedőhöz, aztán jól felnyomom, hogy három kamerát is láttam a nadrágjába rejtve. Kíváncsian várom, hogy mikor történnek majd meg az ilyen kamu feljelentések - a tét nem kicsi, az illegális tevékenységre alkalmas műszaki eszközt a hatóság el is kobozhatja. A mi kameránk megmaradt - csak tartalék akkumulátort felejtettünk el vinni...

PPéter



Ha már eleget gyakoroltunk a Rally Trophyval, vegyünk egy kocka Ladát valamelyik használtautó kereskedésben nyolcvanezeré' (egy jobb grafkártya ára, figyeled?). A garázsban szedjünk ki belőle minden felesleges kacatot: kárpit, rádió, vunderbaum, szőrös kormányvédő. A szomszéd Pistával hegesztessünk bele bukókeretet, rugdossuk le a lökhárítókat, és a dögös hang érdekében tőből tépjük le a kipufogót. Ha van olyan ismerősünk, aki most költi a második családi ház árát a csillogó tuningverdájára, élénk érdeklődést mutatva csodáljuk meg az új felniket (darabja kétszáz), és szívességként hozzuk el tőle a már megunt sportüléseket, a hozzájuk tartozó négypontos biztonsági övekkel együtt. Maximalisták pár doboz neolux segítségével feldobhatják a sportgép külalakját (lángcsóva kötelező). Ezután már csak két bukósisak és egy hozzánk hasonló őrült kell, aki hajlandó beülni a j1-be navigálni.

AKIT A BENZINGŐZ...

avagy a toljadneki pont hu

Az előző írásommal reményeim szerint sikerült megfertőznöm benneteket az autók iránti szerelemmel, így az e havi két oldalt a magyaroknak szentelem - vérprofiknak és amatőröknek egyaránt. Sajnos a PC-s játékok eddig nem fordítottak túlzott figyelmet a magyarországi versenyekre, versenyzőkre, de a hazaiak azért két oldal terjedelmet megérdemelnek.

A rallyban az a szép, hogy bárki elindulhat rajta, ha van egy szabályoknak megfelelően átalakított autója, amely természetesen közúti közlekedésre is alkalmas (forgalmi, zöldkártya), valamint versenyzői engedélye, amelyet a MNASZ-nél lehet igényelni. Persze ez az itt leírtaknál kissé összetettebb, mert olyan autó kell, amelyik nem esik atomjaira, ha végig döngetünk vele a Veszprém rallyn. De még mindig könnyebb a dolgunk, mintha a hungaroringes Forma-1 futamon akarnánk pole positionből rajtolni.

A Trabantos Kőváry Barna, sokáig a hazai események egyik üde színfoltja volt a zöld csodaautóval, amely a kötelező biztonsági felszereléseken és az ötsebességes váltón kívül semmilyen egyéb extra alkatrészt nem tartalmazott. Barnus soha nem a helyezésért, hanem magáért az autózás öröméért versenyzett, a közönség meg zabálta, bármit is művelt. Minden kanyarba kilinccsel előre érkezett, 45 lóerőt bőgetve, és gyakran tette tetőre a trabit. Ezzel elérte azt, hogy az egyes futamokról szóló TV-s, és egyéb beszámolókban nagyjából ugyanannyi képet, bejátszást mutattak a bajnokság élvonalában autózókról, mint az utolsó helyen pöfögő trabiról. Mivel a szponzorok, támogatók szemszögéből semmi más nem számít, csak a népszerűség és a nézettség, azt lehetett volna várni, hogy Barnának nem lesznek pénzügyi gondjai. Sajnos azonban nem így történt, jelen pillanatban nincs megfelelő anyagi háttere a versenyzéshez. Pedig egy-két alkalommal rendes autót pakoltak a feneke alá, és megmutathatta, hogy nem csak a bohóckodáshoz, hanem a komoly versenyzéshez is ért - két szakaszgyőzelmet is elért a 2003-as Mecsek hegyi versenyen.

Sok amatőr versenyző indul még évről-évre a magyar bajnokságban, olyanok, akik saját erőből, főleg barátok, ismerősök segítségével küzdik végig a szakaszokat. Ők nem csak a pontért hajtanak, nem a biztonsági vezetés mesterei. Lapjával fordulnak, megindítják a kocsi hátulját, egyszóval a közönségnek, meg az élvezetért autóznak. Ők, az öregek - Varga „Cigány" Zoltán, Siska „Báró" János stb. - lassan kikopnak a magyar rallyból, helyüket többnyire átveszik a pénzes fiatal versenyzők.

Mivel nyomulnak a magyarok:



Kőváry trabija: Trabant 601 R (versenyváltozat):)

Motor: Soros 2 hengeres, léghűtéses szívómotor, elöl keresztben elhelyezve. Hengerenként három felömlő. Jikov karburátor. Össztérfogat: 597 ccm. Legnagyobb teljesítmény 46 LE 5200/min. Legnagyobb forgatónyomaték: 90 Nm 5200/min.

Futómű: Elöl-hátul Bilstein rendszerű GE fejes kerékfelfüggesztés. Elöl-hátul laprugóköteg keresztirányban elhelyezve. Elöl-hátul dobfék (elöl Wartburg). GE fejes kormánymű.

Gumik: 145 R13 Y Stomil mindenhová :)

Janika Pug206 WRC-je:

Motortípus: XU9J4, beépítés: elöl, keresztben, hengerek száma: 4. Lökettérfogat: 1997,5 cm3, maximális teljesítmény: 300 LE (DIN) 5250 1/min fordulatszámon. Motorvezérlő rendszer: Magneti Marelli Step 9, turbófeltöltő: Garrett Allied Signal.







Persze a profikból sincs hiány, a magyar mezőnyben is vannak hivatásos sofőrök, akik nem a bevezetőben leírt módon összerakott géppel állnak a rajthoz. Valamikor úgy kezdték, de ma már egy-egy WRC ficánkol a kezük között. Itt van mindjárt a mindenki kedvence Janika, azaz ifj. Tóth János, és a világbajnokságon is szép eredményeket elért Peugeot 206 WRC. Janika majdnem Schumacher, hiszen hatszoros országos bajnok, és az utóbbi három évben senki sem tudta elvenni tőle ezt a címet. Ám 2003-ban Benik Balázs, aki már az azt megelőző évben is ott lihegett mögötte, letolta a pályáról ifj. Tóthot, és első helyre kormányozta be a Ford Focus WRC-t. Felesleges energiáit lefoglalandó, meg ha már amúgy is bent ült az autóban, elindult a világbajnokságon is - igen, olyan nevek mellett, mint McRae, Loeb, Grönholm, Rovanpera, Solberg stb. -, a Török-, illetve az Ausztrál Rally futamon. Ráadásul gyári csapattámogatással, ami szintén nem kis szó.

Ahhoz képest, hogy mindössze végig akartak menni a pályán - egy világbajnoki futam kb. háromszor olyan hosszú, mint egy magyar -, Törökországban az abszolút 13. helyen értek célba, miközben olyan nagyágyúk estek ki, mint Solberg (2003-as világbajnok), Loeb, vagy Rovanpera. Ám szerintem messze van még az az idő, amikor egy rally játékban magyar helyszínen, vagy magyar versenyző nevében ülhetünk autóba.

A tereprally királya, a Dakar, hosszú története során sok érdeklődőt vonzott, akadt köztük magyar is, és már az is nagy eredménynek számított, ha valaki teljesíteni tudta 18 nap alatt a 10 000 km-es távot. Bár a Szalay Dakar team már 1996-ban és 1998-ban is indult, a verseny igazán méltó hazai publicitást csak akkor kapott, amikor Palik „démonhill" László 2002-ben beült Szalay Balázs mellé navigálni (most egy enyhe jobbos jön... öööööö... izé bocs, bukkanó, és utána... öööööö... vagy várjál...), és az egyik kereskedelmi csatorna felkarolta a közvetítést. Palik Lacika ezután kormányt markolt, és idén is elindult. Zárójelben jegyzem meg, eddig még az OB futamokon sem tudott értékelhető helyet kiharcolni magának, de legalább kitartó.

Apropó Dakar: az előző szám megjelenése óta kiderült, hogy Colin McRae a Nissan egyik sofőrjeként indul idén. Most, amikor a cikket írom, 11 másodperces hátránnyal a nyolcadik helyen tanyázik. Ha így folytatja, talán nem is olyan nagy baj, hogy a dolgok jelenlegi állása szerint nem kell a Subarunak, így nem fog indulni a 2004-es rally világbajnokságon.

A 2003-as év a Forma-1-ben is sok újdonságot hozott, mert egyrészt az elmúlt évek nyomasztó Ferrari-fölényét felszámolandó, Ecclestone és a FIA határozottan belecsapott a lecsóba. Mai napig folynak a viták, hogy megérte-e vagy sem, hiszen egyrészt megint Schumacher lett a Weltmeister, viszont a verseny sokkal izgalmasabb lett, és nem volt annyira egyértelmű, hogy ő fog nyerni. A másik, minket sokkal jobban érdeklő hír az első magyar Forma-1 pilóta, Baumgartner Zsolt, aki már korábban érzelmeket és indulatokat keltett az autósport szerelmeseiben. Volt, aki könnyes szemmel áradozott arról, hogy végre van valaki, aki esélyes lehet a Forma-1-es szereplésre, az ellentábor meg arra hívta fel a figyelmet, hogy Zsolt még a Forma 3000-ben is enyhén szólva haloványan szerepelt, és családi kötelékei nélkül a sportág közelébe sem kerülhetne. Lényeg a lényeg, pont a Hungaroringen esett úgy, hogy beülhetett Eddie Jordan Fordjába, és szépen autózott, amíg motorhiba miatt ki kellett állnia. Monzában végig versenyben maradt, és a 11. helyen érkezett meg a futam végére. Idén meg - állam bácsi jószívűségének is köszönhetően - állandó helye lehet a Minardi istállónál, mint pilóta. Mindenesetre a Forma-1 még inkább a pénzről, az érdekekről és még több pénzről szól, mint bármely más technikai sport, így hatalmas szerencse (is) kell ahhoz, hogy valaki pilótaként akár csak a verseny közelébe jusson. Arról nem is beszélve, hogy eddig bármelyik ex-F1 versenyző próbálkozott a rallyval (mint például a többszörös világbajnok Häkkinen), nem tudott komoly eredményeket elérni.

Végre játékról is szó kellene, hogy legyen, mivel lassan kitöltöm a Lily által szigorúan meghatározott karakterszámot, és túlságosan elkalandoztam. Ráadásul ez a GAMER magazin, nem pedig egy autós újság, de nem jut eszembe olyan gáma, amelyet a mostani témával kapcsolatban érdemes lenne megemlíteni. Egy kicsit próbálgattam a VRally3 demóját, de nem győzött meg. A grafika szép, a zene is jó, de a motor- és töréshangok hervasztók, az irányításról nem is beszélve. Mintha az íróasztalon tologatnám a mecsbokszot, és brummognék meg nyikorognék hozzá. Remélem, a végleges játék jobb lesz. A következő havi poént nem akarom lelőni, így már csak annyi maradt hátra, hogy izzítsátok be a DVD-mellékletet, amelyen a hazai rally-csapatok és rajongói oldalak jóvoltából rengeteg videót sikerült elhelyezni. Figyeljetek, tanuljatok, és vezessetek óvatosan.

gonzales

Ha nem csak a kisszobádban akarsz ralizni,



és sem az atyai pofonok, sem anyukád könnyes szeme nem tart vissza, akkor először kell autó, meg egy sportegyesület, amelyik nevez téged. Jelentkezhetsz egy létezőbe, vagy a haverokkal létrehozhattok sajátot. Kell még legalább 2 éves B kategóriás jogosítvány, le kell vizsgázni rally-szabályismeretből. Első lépésként csak C kategóriás licencet igényelhetsz, buzukival, vagy más N1 kategóriás (széria) autóval indulhatsz, azaz nincs 300 lovas WRC. Kell egy ügyes szerelő, aki felkészíti a gépsárkányod, és ott van a futamon is, ha kalapálni kell; szervizkocsi alkatrészekkel, és sok-sok pénz. Nevezésre, licencre, verseny benzinre, javításra, mindenre. Ha a forgalomban a sávváltás gondolatára is sikító frászt kapsz, és nincs egy gazdag nagybácsi a családban, aki finanszírozná a mániádat, inkább csak nézőként látogass ki, hidd el, az is nagy élmény.



Új év, új Gamer, új téma. Ez lett volna a bevezető abban az esetben, ha nem tartozna a fenti mondat az „orbitális kamu“ kategóriába, hiszen nincs itt szó semmiféle új témáról. Sőt, továbbmegyek, a Gamer is a régi szellemben nyomul, én ugyanabban a foltos (néhány helyen már málladozó) fotelben ülök, amelyikben tavaly. Olyan mérhetetlen stressz zuhant rám azzal, hogy pár napja még nem tudtam, mi legyen az e havi témája a kókuszos rovatnak, hogy azt el sem tudjátok képzelni. Levelesládám szortírozásakor feltűnt már korábban, hogy rengetegen küldtetek levélkét azzal kapcsolatban, hogy legyen nőcik harmadszor, vagy csóvák negyedszer. Úgy döntöttem, hogy ezúttal a bébik kapnak lehetőséget arra, hogy 3-3-ra egyenlítsenek a szőrösebb és hormonbombább pasikkal szemben. Lássuk hát, kik azok a hölgyek, akik eddig kimaradtak gyorstalpaló karakterismertetőnkből.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Közkívánatra! Hölgyek harmadszor





Kate Walker - Syberia 1-2 Többen egyenesen Bélát (szent tengerimalac nőstény) fenyegették ismerőseim köréből, mondván szegény teremtés savba mártása eltörpül majd amellett a bűntény mellett, amit Kate mellőzése jelentett számukra a rovat korábbi részeiből. Az érvelésük majdnem, hogy jogos, hiszen a kalandjátékos társadalom egyöntetű véleménye szerint a Syberia a 2003-as év legjobb kalandjátéka volt, nem is csoda, hogy gőzerővel kódolják a folytatást. A gyönyörűséges, kézzel pingált hátterek valóban rendkívüli vizuális élményt nyújtottak, amihez frenetikus zenei kíséret is társult ezzel megalapozva a tökéletes agybeszippantó hatást. A Microids megfogta a játékisten kislábujját Kate Walker segítségével, aki olyan rendhagyó kalandba keveredett, mely minden játékosban felélénkítette a vágyat aziránt, hogy eldobja a billentyűzetet, és azonnal hajóra/repülőre/triciklire szálljon felfedezni idegen tájakat. Kate személyisége ügyvéd létére meglepően érzékeny, karakterfejlődéséhez a játék temérdek háttér-információt is szolgáltat, így a játékos szinte létező személyként vesz tőle búcsút a sztori végén.

Jómagam ugyan nem játszottam végig, túlságosan lassúcskának találtam a felvezetést ahhoz, hogy még több időt szánjak rá, de már bánom, hogy nem voltam türelmesebb. Ügyesen taktikáztam, hiszen a fejlesztők fusiban a Post Mortemet is hegesztették a Syberia mellett, amely egy sötétebb hangulatú, panorámás kaland. Engem ez utóbbi jobban megfogott, sajnos mégsem lett nagy siker. Mindenesetre nincs miért sajnálni a Microidsot, messze nem búsulnak, majdnem egymillió eladott Syberia dobozka után nem is csoda.





Jade - Beyond Good and Evil Ha leírom Mocsyval folytatott legutóbbi telefonbeszélgetésemet, akkor képet kaptok róla, hogy Jade milyen hatással volt a játékos-társadalomra, alagutasakra és nyúlványosokra egyaránt.

„Mélytengeri búvárszivattyú kölcsönzés garanciával, tessék!“

„Szia Flat... (hosszú szünet, hulla fáradt hang, kéjes szuszogás)“

„Szia Mocsy, mi a baj?“

„Most játszottam végig a BGAE-t... Hát apám... Áááá... hát áááá...“

„Mi az? Megtetszett a gáma?“

„Örömlány jó a játék öcsém, készen vagyok teljesen, húúúúú... Áááá... Mekkora volt...“

„Csak nem bejött Jade? Mondtam, hogy zsíros bébi nagyon, látod-látod.“

„Áááá... hát... áááááá... Sokallom a KotOR pontszámom mindjárt ehhez képest...“

Nagyrészt azért néha ki tudja fejezni a gondolatait, de szerintem még a stáblista végén történő malacságok jártak a fejében, és az, hogy megpróbálja valahogy elmondani azt is, hogy jobban tetszett neki Jade kalandja, mint Linké a Zeldában. Persze az ilyet én meg sem hallom, úgyhogy leraktam a kagylót.
Jade kétségtelenül bekerült a top 3 maca közé, nálam és Mocsynál legalábbis biztos. (Gyakorlatilag az egész szerkesztőség zöld ruhában jár mindenféle botokkal hadonászva, a BGAE sajátosan megkapó betétdalát dúdolva.)
Jade hangja (Jodie Forest) és személyisége bámulatos hatást ért el, előző számunkban már olvashattatok tömény 3 oldal ömlengést a játékról, így nem is fecsérlem a helyet. Sajnos Dauby mester információi szerint (melyek csalhatatlanok az esetek nagy száza-

lékában, ha játékeladásokról van szó) a BGAE nem fogy annyira jól, mint kellene. Remélem, hogy csak a karácsony előtti játékdömpingben történő sikertelen helytállásról van szó, amit az újév elején a vásárlók kompenzálnak majd valóban a jó játékokat leemelve a polcról. Egy emberként szurkolunk azért, hogy a játék minden platformon sikeres legyen ezzel hozzásegítve mindenkit egy újabb Jade kalandhoz, zsebröfivel együtt.



Jill Valentine - Resident Evil. A Capcom leghíresebb sorozata a Resident Evil, amelybe megpróbálták mindig belezsúfolni minél több



olyan dolgot, amitől az emberek esetleg irtózhatnak. Gondoljatok csak a hatalmas szőrszálakkal és csápokkal rendelkező pókicákra, vagy az olyan szituációkra, melyek valós életben történő átélése bizonyára kényszerzubbonyba juttatna mindnyájunkat. Persze a sztori szerint a küzdőszellem mindig felülkerekedik, Jill Valentine esetében a játék pont ugyanarról szól, mint a film, azaz minél hosszabb combú maca henteljen zombikat, amíg a csövén kifér. Ha meg már a lőszer is elfogyott, akkor jöhetnek a különböző halálosztó mozdulatok, melyek minden halandó lánykában jelen vannak, ugye.

Takashi Nakaya maradandót alkotott, sajnos a későbbiekben nem állt módjában a következő epizódokat is olyanná formálni, mint megálmodta. Eredetileg a kastély, melyben a Resident Evil játszódik, sokkal mélyebb sztorit hordozott, gyakorlatilag az egészet az épület volt tulajdonosa köré építette, sajnos azonban a PlayStation képességei miatt kénytelenek voltak kihagyni az izgalmasabbá tevő elemek nagy részét. Talán ezért tartják a GameCube-ra elkészült Resident Evilt az egyetlen teljes verziónak. Még nem volt szerencsém hozzá, de biztos vagyok benne, hogy a Metal Gear Solid: Twin Snakes szintjét ostromló remake lehet, ami bizony jó hír.
Érdekesség, hogy a játékosok a legtöbb statisztikai adattal rendelkező internetes fórumon Jillt jelölik meg kedvenc karakterükként. Talán nem véletlenül, hiszen az összes concept art és render pazar látványt nyújt. Aki esetleg japán Hentai pornográf filmet lelne bárhol a neten, mely Jill Valentine Hentai névre hallgat és nagyon elég felkapott sorozat, ne dőljön be a névnek, a japánban elhíresült hölgyemény csak a nevében hasonlít főhősnőnkre... Esetleg másban is, de azt inkább rátok bízom.

Amy - Zanzarah The Hidden Portal. Amy neve meglepetésként robbant be a köztudatba, sajnos na-



gyon szűk rétegnek adatott meg, hogy megismerje ezt a felettébb barátságos univerzumot. Amy egy teljesen átlagos, londoni, 18 éves lány,



kissé naiv, ellenben jószívű és fogékony minden olyan dologra, melyeket nem is olyan régen még könyvekből meséltek neki. Igen, a tündérekről és a varázslatos mesés környezetekről van szó. Annyira szép volt a játék a megjelenésekor, hogy többen hetekig bezárkózva kódorogtak Zanzarah világában. A játék maga jó volt, többen a Pokemonhoz és Lara kalandjaihoz hasonlították, persze sokkal kevesebb akcióval, ellenben több bájjal nyakon öntve. Mielőtt megkérdeznétek, azért pokemonos, mert tulajdonképpen tündéreket kellett harcoltatni (azt már FPS nézetben, nem pedig a kaland rész nézdahátam mivoltában), melyek, ha legyőzték ellenfelüket, erősödtek. Természetesen ennél jóval melegebb volt a pite, érdemes előkapnotok a polcról, ha esetleg átsiklott volna rajta tekintetetek. Az engine a mai napig helytáll, komoly fejvakargatásba kezdtem, mikor megpróbáltam lenyomozni, hogy mi is lett a fejlesztő céggel. A THQ kiadóhoz tartoznak, a projekt feje pedig Andreas Nitsche, akit mindig széles mosollyal fogadok, hisz őfensége az az istenség, aki a Battle Isle 4-et (Incubation) felügyelte és alakítgatta, míg olyan nem lett, mint amilyen (értsd: hatalmas siker). Sajnálom, hogy a Blue Byte-ról keveset hallani mostanában, ha igen, azt is csak a Settlersek nyomán. Andreas ezért is döntött úgy, hogy máshol próbálja kamatoztatni tudását.
Amy hangja Claudia Kraus, éppen Norvégiában dolgozgat színésznőként egy helyi folytatásos sorozatban. Mik vannak...



Heather Mason - Silent Hill 3 Mocsy ugyan nem szólt, hogy Heathert miért hagytam ki, de megtette ezt helyette Zördei Dániel budapesti lakos.



Akihiro Imamura egyike azoknak játékdizájnereknek, akik már a sokadik epizódot kovácsolhatják anélkül, hogy bárki beleszólna munkájukba. Persze nem mindig ő ült a főnöki székben, mégis hozzá kapcsolódik a legtöbb meghajlás a rajongók részéről. A csapat magja a Silent Hill első része óta együtt van, jelenleg a negyedik epizódot gyúrják, melynek kódneve: Silent Hill: The Room. Bővebb infót hamarosan itt, a Gamerben olvashattok. Most viszont Heather a lényeg, aki annyira félénken néz végig a játék alatt, mint hal a szatyorban annak ellenére, hogy széthentel minden szembejövő zombit. A Silent Hill sorozat mindig híres volt róla, hogy a hangokkal operál, Mocsy mesélhetne igazán, mennyiszer volt izomláza a hátszőrének, amelyet bármikor simán felborzolt egy-egy kósza hörrenés vagy szürcsölés. Heather hangja Heather Morris (véletlen névrokonság), 28 éve ellenére iszonyat hűen adta vissza a folyton parázó főhősnő hangját. A következő részben ismét férfi szereplővel kell majd nyomulni, úgyhogy akik megkedvelték a másik nem irányítását (legalább a játékokban), azok csalódni fognak.



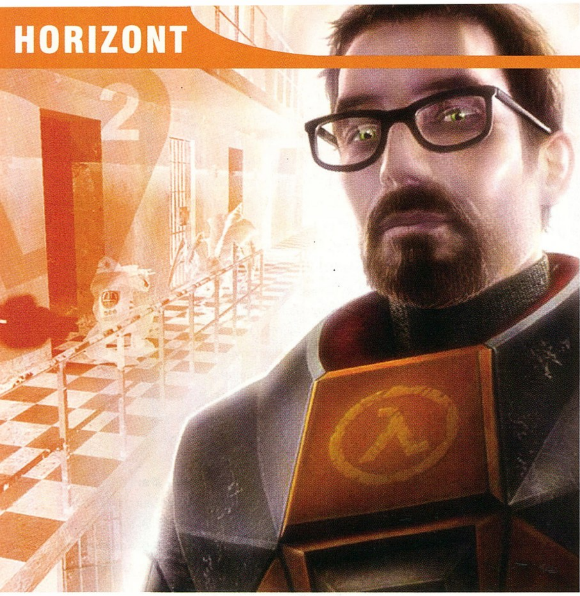
Skye - Darkened Skye. Lipták Laura a második kiemelt levélíró, aki kedvenc női karakterét hiányolta. Utánanéztem,



Skye valóban eléggé ismert lett ahhoz a Darkened Skye által, hogy utolsóként egy hangyányit foglalkozzunk vele. A GameCube-on sokkal nagyobb sikert elért lányka PC-s debütálása több okból is nehézkes volt, a 2002. januári megjelenés sajnálatos módon szerencsétlen választás volt. Muszáj volt hamar megjelenniük, hiszen a játék gyakorlatilag egy édességmárkát reklámozott, ezért szoros határidőkkel dolgoztak. Annál azért komolyabb volt a játék, minthogy csak egy gyárban kelljen állni, és egérclickre csomagolni a fogrontó matériát. A készítők inkább egy akció-kalandot kreáltak, melyben a szexi Skye bőrébe bújva oldhattuk meg a különféle küldetéseket idővel legyőzve a gonosz Lord Necroth-ot. Hiába, a lányok is játszanak, a képek alapján látjátok azt is, hogy miféle játékokat tolnak... :P Mielőtt nagyon leszólnám őket, meg kell említenem, hogy meglepően kellemes eladásokat produkáltak a Darkened Skye-jal a Simon&Schusternél. Ki érti ezt...

Most, hogy teljes egyenlőség uralkodik a férfiak és a nők között a fókusz rovat keretein belül, nyugodt szívvel hajtom álomra a fejem... Legközelebb találkozunk, tanuljatok sokat, és igyekezzetek betartani a 2004-re tett fogadalmaitokat! Nekem is volt, eddig sikerült betartani! (...ígérem, hogy megpróbálom megdönteni a leadási határidő utáni cikkleadás világrekordját...)

-=Flatline=-



Csodaszép esztendő elé nézünk mindannyian minden szempontból, és akárki cáfolná, ne higgy neki! Öntögetném még az újévi optimizmust teljes odaadással mindenkibe, de sajnos nem ezért fizetnek - a legjobb, amit tehetek, hogy leredukálva a szokásos szarkazmust, pozitív hangvételű mod-előzeteseket adok át nektek. Teszt e hónapban nincs, karácsonykor még a leglelkesebb amatőr modfejlesztők is pihennek, és mindösszesze egyetlen téma alapos körüljárása az, amire számíthattok. Ráerősítve a Half-Life 2 közeledő-távolodó, ki tudja, lényeg, hogy érdekes témájára jelenleg négy eljövendő total conversion jellemzőivel váltok gazdagabbá. Ha minden igaz, a HL-es kötődést erősíti itt pár apróság is, ami másodfunkcióban az amúgy sem jeges hangulatot oldja tovább. Az UT2003 frontján jelenleg vihar előtti csend ül, hogy aztán a Make $omething Unreal februári utolsó fordulójára teljes erejével tombolhassa ki magát - többek közt e két oldalon. 3-2-1

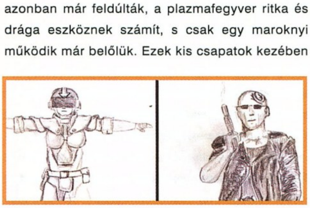
MULTISHOT

Half-Life 2 mod-körkép

Off Limits

www.off-limits.be

A posztapokaliptikus csapatjáték háttértörténete meglepően eredeti verzióját adja elő az idegeninváziónak. Mikor először megjelentek, alig néhányan voltak. Ostobának tűntek, és csak akkor támadtak, ha sarokba szorították őket. Az ember félelme az idegentől azonban gondoskodott erről - és fény derült rá: sebezhetetlenek. Nem volt olyan archaikus-, vegyi- vagy atomfegyver, mely árthatott nekik - ők pedig támadásba lendültek. Az ember végül kikísérletezte azt a plazmalőszert, mely lyukat ütött rajtuk, és korlátozott intelligenciájuk miatt sikerült visszaszorítania őket. A világot azonban már feldúlták, a plazmafegyver ritka és drága eszköznek számít, s csak egy maroknyi működik már belőlük. Ezek kis csapatok kezében vannak, akik vadászva járják azokat a területeket, ahova már senki, akibe csepp életvágy is szorult, nem lépne be. Ők kiismerték az idegenek igazi funkcióját: nem élőlények, csupán távolból irányított fegyverek az igazi intelligens külső faj kezében, akik felderítették népünket, és a kipusztítása mellett döntöttek.





E vadászok egyikeként szolgálunk mi is a klisékkel hasonló szinten szakító csapatjátékmód keretében. A két bandának nem a jócskán megnyirbált emberiség létszámát kell tovább csökkennie, hanem egy, az AI által irányított idegennel kell végeznie. Az egyik csapat kezében a plazmapuska, mellyel sebezhető, a másik kezében a radar, mellyel felfedezhető. A játékmenet részletei egyelőre még nagyon homályosak - például, hogy fegyver nélkül hogy lehet majd megölni - az alapkoncepció azonban ígéretes, hasonlóan számos kitűzött célhoz. Ilyen a vezethető járművek, a vadászatot segítő rögzített kamerák és a radarkészülékek beépítése, vagy az idegen skálázható viselkedése, de már maga a kihalt külvárosi negyedekbe, ipartelepekre invitáló helyszínválaszték is képes - posztapokaliptikusjáték-viszonylatban gondolkodva - feldobni.

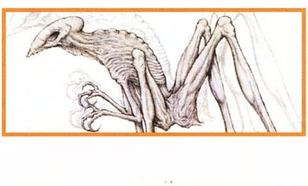
Project Safan

www.project-safan.com

Kevésbé fantáziadús, ellenben gyomorszorítóan félelmetes single és multiplayer horrorkaland a Project Safan, melynek jelentését a fejlesztők megmondhatnák, de akkor állításuk szerint meg kellene, hogy öljenek minket. Hát jó, el leszünk nélküle. A két oldalon részletezett sztorira jobb most egy félmondatot sem vesztegetni. Játékmenetre kiható eredménye, hogy szólóban idegenek és elváltozott emberek közt kell túlélésünket biztosítanunk és feleségünket megtalálnunk (mókás a fejlesztők által használt „csak az ég szab határokat abban, hogyan próbálsz túlélni" kifejezés - még sosem láttam a szabadságot az életért való küzdelemre vonatkoztatni, de az újdonságokért is szép ez a munka) a Half-Life 2 minden finomsága és videobetétek ösztönzése mellett.

A kasztalapú multiplayer már csábítóbb. Mind az emberek, mind az idegenek oldalán a választható osztályok száma 5, melyek érdekessége, hogy a többbi programhoz hasonlóan választható ugyan





elsőre bármelyik, ám ha a leggyengébb alaposztállyal kezdünk, a beépített nagy büszkeség, az „evolúció" segítségével felfejlődve sokkal erősebbé válhatunk azoknál, akik rögtön a könnyebb utat választották. Dicséretes megoldás, és a kasztok különbségei is megnyugtatók. A játékmenet terén elsődleges célként a rettegés fenntartása volt, így a vékonyabb testű emberrel játszók elbújhatnak az ágy alá, a szekrényekbe, míg a mozgékonyabb idegenek falra mászhatnak, fákon húzódhatnak meg. Ezek a képességek elsősorban nem az alapként itt is megtalálható team deathmatch módban kapnak szerepet, hanem a... vajon miben? Túlélőmódban. Játszható egy- és kétmenetes verzióban is, az elsőben a pályán szétszórt civileknek csak el kell jutniuk a kijelölt gyülekezőhelyre lépésről lépésre haladva, minden fedezéket kihasználva. A második menetben a gyülekezőhelyen a menekülő civil szerepkört az AI veszi át, a játékosok feladata, hogy katonaként biztosítsa útjukat a kijáratig. Ezt tetőzi még egy bázislerohanós-védős játékmód, mely újdonságokat már nem tartogat.

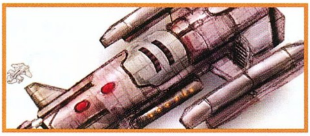
Parallel Future

www.pfuture.net

Bár a cím értelme a játék tulajdonságait megismerve sem akar kibontakozni, itt legalább senkinek nem kell megölnie senkit ebből kifolyólag, és tény, hogy a HL-modokkal foglalkozó oldalak így is szignifikáns szereplőként számolnak vele. Nincs különösebb tulajdonsága, mely megdöbbenést válthatna ki, és talán pont ebben a konzervatív - vagy fantáziátlan - hozzáállásban látják a siker csíráját. 2050 környékére utazva három választási lehetőség kínálkozik, ha katonai pályára szeretnénk lépni, vagy csak multiban játszani (személyes beleélés dolga). Ezek: az Egyesült Polgárőrség utcai randalírozók móresre tanításán túlnőtt civilszervezete, a változatlan világuralmában feszítő US Army, vagy a latinajkú ellenség, a Fuerzas Expedicionarias (külföldre tolt erők). Döntésünk ruhánk színén túl fegyvereinkre és járműveinkre is befolyással lesz. A játékmód a standard team deathmatch kifinomultabb csapatjátékot lehetővé tévő változata. Lássuk, miben mer a Parallel Future új lenni! Elsődleges fontosságú ötlet a légi támogatás bevonása több, a pályákon elhelyezett repülőtér és gép segítségével. FPS-ekben ritkaság a dinamikus térkép, mely szintén a csapat összhangját hivatott felerősíteni. A rögzíthető gépágyúk, lézer-detonátorok elszórásának lehetősége egyre népszerűbbé válik a különböző játéktervezetek listáin. A fegyvermodifikációkat már nem tartom feltétlen jó ötletnek, a lézerirányzékkal, távcsővel és megannyi hasonló kütyüvel való babrálás sokat elvesz a sebességből, és ez ilyenkor több embert hátráltat. Egyelőre ennyi.

Eternal Silence

www.eternal-silence.net





Megnyugtató nevével ellentétben megalomániások projektje az e havi záró-modifikáció. A Source engine-re egy egész űrháborút kíván építeni, benne hatalmas cirkálókkal és apró vadászokkal, de mindezt nem a hajón, hanem a legénységen keresztül irányítva. Az Entropy után most először éreztem azt, hogy ez egy amatőrcsapat számára lehetetlen feladat - remélem, az idő más döntést fog mutatni. Mind az Egyesült Földi Erők, mind a Galaktikus Milícia kötelékébe állva ugyanazon öt kaszton keresztül vethetjük



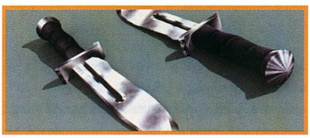


bele magunkat a nagyszabású mélyűri csatákba, akár egymás hajóit „megcsáklyázva", és fedélzeti harcok árán elbitorolva is. Az osztályok semmiféle meglepetést nem tartogatnak (a szokásos könnyű gyalogos - szanitéc - utász - nehézgéppuskás - mesterlövész felállás), hacsak annak gondolata nem, hogy mi haszna lehet egy mesterlövésznek ilyen környezetben. Ha netán a szintén - meglehetős igényességgel, rengeteg típus részletes ismertetésével - osztályokba sorolt hajók (taktikai-, korvett-, vezér-) legnagyobbikainak, a csatacirkálóknak belső tereit kívánják efféle harcmodor számára alkalmassá tenni, akkor már semmi reményt nem fűzök az életképességéhez. De ez pozitív hangvételű előzetes... mindezek felett tisztelem a fejlesztők terveinek nagyvonalúságát, örülök, hogy vannak emberek, akik mernek álmodni, örüljünk együtt!

A következő rész tartalmából

Mint azt a bevezetőben említettem, az MSU zárása feltehetőleg értékes falatokat tálal a tesztasztalra - hogy lapzártáig megteszi-e, az azonban már kétséges. Ha nem, akkor folytatódik a HL2 mod-előzetesek dömpingje, még rengeteg érdekes elgondolás vár bemutatásra, és ezt a programot, késsen bármennyit is, nem baj, ha felkészülten várjuk.

Lucas Z











Hello! Mielőtt a következő hónapban belevágnánk egy többrészes szörpontásba, úgy gondoltam, megdoblak titeket egy újabb csokor játékkal, melyek az alulértékelt/alig ismert kategóriába tartoznak. Remélem, sokan felkiáltotok, hogy „Igen, mintha jó régen láttam volna valami ilyesmit, de nem próbáltam ki, mert a Klotild azt mondta, hogy rossz játék... Hittem neki, bár azóta már kiderült, hogy neki a Bikini Karate Babes a kedvenc játéka, úgyhogy lehet, hogy nem is volt igaza korábban.“

Nem kell megijedni most sem, egyetlen tömör mondattal kifejezve a lényeg, hogy: Nem biztos, hogy csak az a jó játék, amivel a szomszéd kislány játszik...

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Jobb sorsra érdemes játékok

Bioforge - Origin

Szegény Bioforge annyira újszerű megközelítésbe helyezte a kalandjátékokat, hogy az teljesen felkészületlenül érte a játékosokat és az újságírókat. Az Alone In the Dark sorozat ugyan már a második epizódjánál járt abban az időben, mégis a hirtelen vérfrissítés, ami a még bőven nem kiforrott fix kameraállásos stílust megzavarta, nem jött jól az Originnek. A Bioforge szinte egy időben jelent meg az Alien Odyssey-vel, amely körülbelül szintén 2 évvel megelőzte a korát. 1997-ben a Microprose a két említett játék sikertelensége okozta másfél éves játékkategória-béli csend után megjelentette a Dark Earth-öt, amely grafikailag csak egy hangyányit volt szebb két szerencsétlenebbül járt vetélytársánál, mégis sikeres lett. Hiába, az időzítés...

Tény, hogy a Bioforge főhőse nem túl szokványos, mert egy hatalmas cyborgról van szó, aki/ami ráadásul elég agresszívan csapkodja börtöntárs ellenfeleit, miközben különféle logikai feladványokat kell megoldania. Az irányítás is megnehezítette a játszani vágyók életét, jó másfél órás belerázódási idő szükségeltetett a tökéletes manőverezés elsajátításához. A körítés több, mint remek sci-fi környezetbe ágyazott kaland volt. Akiknek megadatott, hogy játszhattak vele, azok egyértelműen helyeselnek majd ama mondatomra, miszerint ez az 1995-ös, alig negyed CD-s játék megalkotta a táptalajt a Resident Evil és társai számára. A poligonális modellezés a pre-renderelt hátterek előtt az addig csak vektoros modellezéssel használt megjelenítéssel szemben új kapukat nyitott a fejlesztők számára. Az Origin azonban soha többet nem vette elő az ötletet, noha pár hónappal a megjelenése után még hirdették, hogy készül a Special Edition változat, amelyik kissé hosszabb lesz történetileg... Sajnos sohasem készült el.





Dark Omen - Mindscape

1997 pörgős év volt, melyben a Dark Omen méltatlanul süllyedt el. Noha a Warhammer alapokon nyugvó játékok valahogy sohasem találtak erőteljes vásárlóerőre a PC-s játékiparban, a Dark Omen nem csak erre támaszkodva szeretett volna sikeres lenni. Nehéz meghatározni, hogy milyen stílust képviselt, hiszen nem nevezhető sem körökre osztott fantasy, sem pedig valós idejű stratégiai játéknak sem. Sokan nem tudják, hogy a StarCraftban agyondicsért történetvezetés módját (a fő karakterek egymás közti beszélgetéseit, melyet passzívan figyelve halad előre a játékos a történetben) már egy évvel korábban a Dark Omen letette az asztalra. Morgan Bernhardt bőrébe bújva (aki egy minden hájjal megkent kereskedő) kellett jobbnál jobb, ötletesebbnél ötletesebb egységeket vásárolni, majd lenyomni az ellenfél torkán őket, ezzel még több pénzt szerezve a következő csatára. Közben természetesen még a vérontás alatt is sűrűn RPG elemekbe bonyolódva kellett szítani a sztori tüzét, ami igencsak fincsi gondolat, kár, hogy nagyon kevés embernek jött be. Az egész 3D világ jól kitalált, szintén 3D modellezett szereplőkkel volt tele, csupa személyiséggel, akikért felelhettünk, vagy ragaszkodhattunk. Minden megvolt a Dark Omen-



ben, ami sikerre vihette volna. Rejtély marad, hogy mi okozta az ellenkező sorsát...

Magic Carpet - Bullfrog

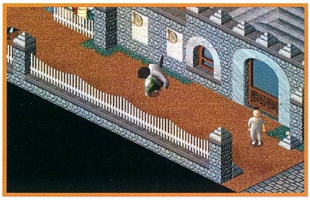
Emlékszik még valaki erre a Bullfrog játékra? Ha rémlik valakinek, akkor bizonyára az az érzés keríti hatalmába, amelyik engem is. Vegyes érzelmek a köbön. A varázsszőnyegen berepülhető területek nagysága, a rengeteg varázslat, a stratégiai elemek feletti bábáskodás nehézkes elfogadása, a nem henteléscentrikus játékmenet, a lassú játékmotor... Nekem ezek voltak az első és hosszú távú benyomásaim mind a két Magic Carpet rész esetében, melyek viszonylag hamar követték egymást. A Magic Carpet a Bullfrog szinte egyetlen olyan játéka, amelyik nem kapott akkora visszhangot, mint a többi fejőstehenük. Talán a második rész kiadásával azt próbálták ellensúlyozni, hogy túl hamar jöttek ki ennyire rendhagyó FPS játékkal. Még ezzel a gondolatmenettel sem sikerült elkapniuk a játékosok figyelmét. Az első részt 1994-ben szórták a boltok polcaira, röviddel a Syndicate sikere után. Akárhogy nézzük, a Bullfrog volt az első, akik mindennemű 3D kártya-támogatás nélkül (hol volt még a 3Dfx...) próbáltak lematekoztatni egy átlagos 486-os processzorral óriási textúrázott területeket. Az eredmény kiábrándító volt, aki nem engedhette meg magának az akkortájt meglehetősen drágának számító, majdnem 100 MHz-es processzorokat, az már fel is készülhetett a képregény-élményre. A Bullfrog 2 év küszködés után úgy határozott, hogy inkább félreteszi még pár évig (a Populous 3 megjelenéséig) a 3D motorra alapuló fejlesztéseket. Kár a kezdeményezésért, egy újra gyúrt változatot bármikor szívesen megnéznék, ahogy mindegyik játékostársam tenné, aki találkozott már a Magic Carpet valamelyik epizódjával.



Little Big Adventure 1-2 - Adeline Software

Mindig elmosolyodom, ha visszaemlékszem azokra az időkre, amikor még nővérkémmel együtt tapadtunk a monitorra próbálva megérteni, hogy lehet legyűrni az őr elefántot a börtön kijáratánál. Twinsen kalandjait mindketten végigizgultuk, pont úgy, mint Európában nagyon sokan. A francia fejlesztőcsapat (valamikor ebben az időben alakulhatott ki szimpátiám a francia játékgyárosok iránt) létrehozott egy világot, melyben a két nappal rendelkező bolygó (Twinsun) Twinsen nevű lakosát irányítva kell elérnünk, hogy megmentsük a planétát az idegenek inváziójától.

Tömény szeretet és báj sugárzik a játékból, a viccesen ábrázolt lények, azok mozgásai, továbbá a felejthetetlenül melodikus dallamok, melyeket szimfonikus zenekar rögzített (1995-ben!) kétségtelenül összehozták azt, amire egy szórakozni vágyó akció-kalandjátékos vágyhatott. Az LBA sorsa kicsit kétoldalú, hisz az Electronic Arts próbálta szárnyai alá venni az első részt, és megkérni minden amerikai boltos kislányt, hogy tegyék ki jól látható helyre... Nem jött össze nekik, az amerikaiak azt sem tudták, miről van szó. A második részt (1996) az Activision próbálta hasonlóképp felkarolni, körülbelül ugyanolyan sikerrel, mint az EA tette.



Terra Nova - Looking Glass Studios

Úgy néz ki, a Looking Glass Studios (a továbbiakban LGS) majdnem minden Gamerben szerepel. Nem elég, hogy minden játékuk csak mérsékelt sikert ért el hihetetlen játékélményeik ellenére, még akkor is elő kell vennem őket, mikor már minden nagyobb játékukat kiveséztem. A Terra Nova maradt hátra csupán, amelyet nagyon sokan láthattatok moziban is Starship Troopers (Csillagközi Invázió, tudjátok, sok bogárka + Denise Richards) néven. Persze a történet ilyenformán nem teljesen helytálló, hiszen a LGS-nak nem sikerül megszereznie a jogokat a közismert Robert A. Heinlein sci-fi regényre, mivel a Paul Verhoven film már készülőben volt. Így kénytelenek voltak kicsit változtatni a cselekményen, de összképében a két alkotás nagyon hasonló maradt. Gyakorlatilag a Terra Nova kültéri motorját és a System Shock belső terek megjelenítéséért felelő egységét szerették volna összegyúrni, és kiadni egy következő játékot, mely nagy valószínűséggel a Thief volt. A céljukat elérték, ellenben ironikus kissé, hiszen a Terra Nova hatalmas kiadásai, melyek érzékenyen érintették az anyacéget, szükségesek voltak ahhoz, hogy a DARK engine elkészüljön, melyre a későbbi játékaik (Thief 1-2, System Shock 2) készültek. Rengeteg véletlen egybeesése okozta az LGS halálát, a Terra Nova volt az egyik, noha az első játékok egyike volt, amelyik a VFX1-es Virtual Reality sisakokat natívan kezelte (a Descent és a Dark Forces mellett). Valószínűleg az is segített volna a Terra Nován, ha nem DOS alá készül, mikor a Windows 95 már terjedőben volt. A beígért multiplayer patch sem készült el soha, pedig az még pukkanhatott volna is, ha ügyesen csinálják.



A nagy kérdés úgyis megválaszolatlan marad: Mi lett volna, ha az Eidos 2000-ben nem ruház be az Ion Stormba, és ezzel pénzt, vagyis indirekt lehetőséget teremt a Looking Glass Studiosnak az életben maradásra...

Creature Shock - Argonaut Software

Az Argonaut Software játékai között sok ismertebb név is fellelhető, ők nem elsősorban a játékfejlesztésből élnek már jó ideje. Fő profiljuk 3D chipek gyártása különböző célkonzolokba. Az Alien Odyssey és az FX Fighter a két legismertebb termékük a 90-es évekből, újabban a Harry Potter játékok munkálatai körül legyeskednek. A Creature Shockot még a Virgin Interactive adta ki 1994-ben, és olyan műfajt képviselt, amelyiket ma már alig-alig látni. 2 CD-n terpeszkedő, előre renderelt, úgynevezett „rail shooter" volt. Szabad értelmezésben ez annyit tesz: előre megszabott animációkat lejátszva kell az azokban megjelenő ellenfeleket lőni. Ha emlékeztek a Xatrix Entertainment Syberia 2 című játékára, akkor rögtön képbe kerültök, hogy milyen stílus is ez.

A Creature Shock azonban nem lett annyira rövid és monoton, mint a Syberia 2, sőt! Kifejezetten sötét hangulatú játék volt, remekül renderelt animációkat nézegetve kellett eljutni ahhoz, hogy a befejező képsorokat láthassuk, legyőzhessük az anyakirálynőt, aki nem is nőstény, hanem pasmag, ráadásul repül. Legnagyobb bánatomra mai gépeken már nem működik, bár ez igaz majdnem az összes, e rovat keretein belül felsorolt játékra.



A mai 3D orientált, játékterem-szagú akciójátékokban (Dead To Rights például) már nem használják ezt az elavult, anno azonban igen kedvelt technológiát, sokkal kényelmesebb lekódolni a jeleneteket, mint előre renderelni, és bedigitalizálni. Minden jó elmúlik egyszer...

Közeleg az oldal alja, elköszönök én is, ne felejtsetek el átlapozni a következő oldalra. Nem akarom lelőni a poént, de azért megsúgom, ott is nagyon sok betű vár rátok, amit el lehet olvasni. Remélem, jól szórakoztatok, és sikerült néhány olyan játékot fellelnem, melyek közel álltak szívetekhez. Ha nem, legalább hallottatok róluk.

MOST KELL LAPOZNI!

-=Flatline=-



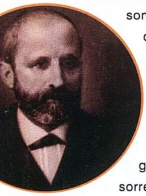
PRO FUTURO

Genetika, avagy mikor leszek ketten

Alapok, egy kis töri. A genetika relatíve új tudományág; igaz, hogy már az ókori görögök és a rómaiak is érdeklődtek az öröklődés, a családokban tapasztalható hasonlóságok iránt, de ez esetben nem hagyták ránk a megoldást. Önálló tudományág azonban csak sokkal később lett.

Az első kísérleteket egy osztrák szerzeteshez, Gregor Mendelhez kapcsolhatjuk, aki babpalántákat tanulmányozott. Ő fogalmazta meg a domináns és recesszív gének fogalmát, bár gének helyett faktorokról beszélt. A lényeg, hogy elkezdődött valami. Mendel kortársa, Friedrich Miescher 1871-ben már találkozott a DNS-sel, azaz a dezoxiribonukleinsavval, de akkor még ennek nem tulajdonítottak akkora jelentőséget. Ez jóval később, 1944-ben változott meg, amikor Oswald Avery amerikai mikrobiológus kísérleteivel bizonyította, hogy az öröklődés anyaga nem a bonyolultabb kromoszómafehérjék, hanem inkább a DNS tájékán keresendő, és igaza is lett. Bár akkor még sokan nem akarták elhinni. 1953-ban James Watson és Francis Crick megalkották a DNS kettős spiráljának modelljét, mely a genetikai információ hordozója.





A DNS hosszú molekulája kisebb egységek összekapcsolódásából épül fel. Ezek a kisebb egységek négyen vannak, és biológiaóráról gondolom, már mindenki emlékszik is rájuk, ők az Adenin, a Timin, a Citozin és a Guanin, de a nagyok csak a kezdőbetűkkel jelölik őket. Ezek az egységek sorban követik egymást, csak mindenkinél egy picit más sorrendben, hogy ne legyünk egyformák. Ezzel a 4 jellel vagyunk lényegében kódolva, csak nem bináris, hanem kvadrális rendszerben. Ezt a kódot olvassa le a sejtek oprendszere, majd lefordítja a jelentést a fehérjék nyelvére. Erre a fordításra azért van szükség, mert a fehérjék jóval bonyolultabb molekulák, mint a DNS, nem négy, hanem húsz igen különböző elem építi fel őket, és mivel egy fehérje több száz ilyen elemből, aminosavból is állhat, a különböző lehetséges fehérjék száma meghaladja a nagyon sokat. Az, hogy négy egymástól kevéssé különböző „jelből" álló üzenet kódolhat húsz egészen különböző jelből álló információt, nem meglepő, hiszen, csak képzeljétek el, Gatesék a nullából és az egyből megalkottak egy Vindózt, mit tudnának alkotni az GATC-zból...

Ezeknek a jeleknek a tudományos neve nukleotid. Egy vírus pár ezer nukleotiddal kódolható, egy baktérium pár millióból, egy homo-sapiens pedig kb. 3,15 milliárdból. Kissé bonyolultak vagyunk ugye, de azért nem annyira, hogy ne tudjuk megfejteni önmagunkat. A Humán Genom Program pont ennek a jelsornak a megfejtését tűzte ki célul, és 2000. június 26-ára ez sikerült is. A programban több ezer kutató vett részt, és kb. 10 éves megfeszített kutatómunkát vett igénybe, mely során feltérképezték egy átlagos, tipikus ember nukleotidsorrendjét, amitől minden egyed egy kicsit különbözik. Két ember között átlagosan minden ezredik nukleotidban van egy különbség, azaz az emberiség egyes egyedei között alig több mint egy ezrelék a különbség. Ezeknek a különbségeknek kb. tizenöt százaléka a különböző fajták - például bőrszín -, a többi pedig a fajtán belüli, egyedek közti különbség. Érdekes, hogy a csimpánz és az ember között másfél százalék, az egér és az ember között pedig kb. tíz százalék különbség van. Azonban igazából az, hogy már megvan a teljes DNS lánc, még nem jelenti a futószalagos gyártást. Attól még messze vagyunk. Mert igaz, hogy olvasni tudjuk a szöveget, de értelmezni még sajnos nem. Egy mindenki által ismert mikroorganizmust, az élesztőt már körülbelül 10 évvel ezelőtt feltérképezték, meghatározták a 6000 gént, amiből áll, de e gének egy jó részének a mai napig nem tudjuk a funkcióját. Az élesztőnél egy kicsit bonyolultabb ember génjeinek száma is úgy 30-40 ezerre becsülhető, tehát esetünkben van még kutatnivaló bőven.



Ám ha sikerül teljesen megfejteni, akkor az orvostudomány egy picit meg fog változni. Elég csak a szervezetünkben megtalálható fehérjékre, hormonokra stb. gondolni, melyeket gyógyszerként is használunk, például az



inzulin, a növekedési hormon, vagy az eritropoetin. Ezeket az anyagokat a gyógyszeripar ma már lazán géntechnológiával állítja elő. Esetükben nem kellett megfejteni az egész információtartalmunkat, elegendő volt egy kis része annak. Ez a megismerés azonban lehetővé tette új, a szervezetben csak igen kis mennyiségben előforduló hormonhatású anyagok feltérképezését, előállítását és klinikai alkalmazását. Ma már tudjuk, hogy a rák, a cukorbaj, a szív- és vérkeringési betegségek, a Parkinson-kór, az Alzheimer-kór nem örökletes betegségek, de kialakulásukban a gének is szerepet kapnak. Vagy gondoljunk arra, hogy soha többet nem kell kikérnünk kezelőorvosunk, vagy gyógyszerészünk véleményét, hogy megtippelje allergiásak lehetünk-e az új gyógyszerkészítményre, mert ő az ismert géntérképünk alapján egy genetikai tesztvizsgálatot követően már biztosat is nyilatkozni tud.

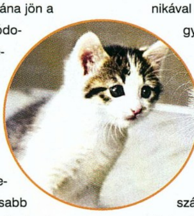
Génsebészet. Amióta létezik otthoni PC, azóta létezik a házi tuning is. Ugyanez a helyzet a genetikában is.

A mintegy negyedszázada kidolgozott génsebészetnek nevezett technika ugyanis lehetővé teszi, hogy a DNS tetszés szerinti darabját kivegyük, áthelyezzük, megváltoztassuk, javítsuk, ahogyan a korr. javít egy szöveghibát, vagy a törd. átteszi a cikk egy részét a túloldalra.

Mivel a DNS-t alkotó GATC molekulák, és az azokból összeállított tetszés szerinti DNS-szakasz mesterségesen is előállíthatók, így annak sincs semmi akadálya, hogy mesterségesen előállított géneket vagy géndarabokat ültessünk be bármilyen élőlénybe.

Ez a lehetőség brutális. Ha a távoli jövő genetikailag javított, felturbózott szupermenjeire és szupervumenjeire gondolunk, akkor még durvább a dolog. Hogyan is működik ez?

Először még csak a laborban történik az „élettelen" molekulák összegyúrása, átszabása. Utána jön a neheze. Egyrészről be kell juttatni a módosított DNS-t az elő sejtbe, másrészről pedig a DNS-nek kell kompatibilisnek lenni magával a sejttel, és annak működésével.



Baktériumok és néhány mikroorganizmus, például az élesztő esetében a módosított DNS bejuttatása és működtetése igen egyszerű. Soksejtű, magasabb rendű állatok és növények esetében sokkal nehezebb. GM (genetikailag módosított) baktériumokat szinte tetszés szerint tudunk előállítani. Növények esetében már sokkal nehezebb a dolog, nem is minden növénnyel sikerült eddig, de azért már vannak sikerek e téren. Állatok esetében még a növényeknél is nehezebb a dolgunk. Kísérleti célból már sok ilyen állat készült szó szerint, de gyakorlati, állattenyésztési alkalmazása még nemigen van. Homo sapienst sem lehet gyártani még; igaz, vannak olyanok, akik már most is próbálkoznának, hátha sikerül, de egyelőre jogilag sem lehetséges. Meg amúgy sem lenne az, hiszen kicsi a reális esélye annak, hogy egy olyan sokkal komplexebb működő szervezetet alkossunk, mint amilyen az ember, úgy, hogy az egyszerűbb összetételű és működésű növényekkel sem boldogulunk száz százalékosan.

De nézzünk pár példát abból, ami már működik.

Mikroorganizmusokat az ember már régen használ egyes fontos anyagok termelésére - ezt nevezik fermentációs üzemnek -, ilyen anyagok például az antibiotikumok, egyes vakcinák vagy ipari enzimek. A génsebészet segítségével ma szinte minden gyógyászatilag fontos fehérjét, hormont vagy ipari enzimet a korábbinál sokkal olcsóbban, mennyiségi korlátok nélkül állíthatunk elő baktériumok vagy más mikroorganizmusok segítségével. Így állítják elő például ma a cukorbetegek inzulinját (a nagyobbik részét, vannak válogatós emberek, akik az állati eredetűt jobban csípik), az egyes rákok kezelésére szolgáló interferont, a dialízisre szoruló vesebetegek vagy doppingoló sportolók által használt vérképző hatású eritropoetint, az infarktus esetén életmentő vérrögoldó gyógyszert, a mosóporokban lévő fehérje- és zsírbontó enzimeket és számos más értékes anyagot. Ezeket a közvélemény is már elfogadja. De már a növényekkel kapcsolatban is gondok merülnek fel. Mégpedig az, hogy nem mindenki szeretne GM-növényeket vacsizni, mert nem győzték meg, hogy jó, meg mert csak. Ma az USA szója-, kukorica- és gyapottermésének döntő hányada GM-növény, mégpedig az ellenállóbb fajtából: egyes gyomirtó szerek vagy bizonyos rovarkártevőknek ellenálló fajta, amelyekbe ezeket a tulajdonságokat génsebészeti technikával vitték be. Ezek a tulajdonságok a fogyasztó szempontjából közömbösek, észlelhetetlenek, csak a mezőgazdasági termelő számára jelentenek munka-, vegyszer, költségmegtakarítást, terméshozamemelkedést. A technikát alkalmazó kutatók és vállalatok szerint a közeljövőben várható a fogyasztó számára is előnyös tulajdonságú termékek piacra kerülése, például a magasabb tápértékű kukorica vagy az egészségesebb olajat adó repce megjelenése is. Az USA-val ellentétben Európa még ellenáll a kísértésnek.

GM-állat/ember. A világ állattenyésztésében még nincsenek jelen. Kísérleti sikereket elsősorban a lazaccal értek el, ahol a növekedési hormon génjének beültetésével kétszeresére sikerült növelni a halak növekedési sebességét, de a nyilvánvalóan praktikus haszon ellenére ezt az eljárást a gyakorlatban még nem engedélyezték. Az állatokon végzett génsebészeti beavatkozásnak azonban két fontos alkalmazását is meg kell említeni. Az egyik az, hogy különösen értékes és drága gyógyhatású fehérjéket - ilyen például a vérzékenység egyik típusának kezeléséhez szükséges úgynevezett nyolcas faktor, amelynek baktériumban való termeltetése nem megoldható - háziállatok, például kecske vagy juh tejében lehessen termelni. Ez azt jelenti, hogy néhány kecskével a föld összes ilyen betegének ellátása megoldható lenne. Itt jön a képbe Dolly, a birka, aki nagy port kavart, ahogy létrejött.



A genetikai beavatkozás ugye kétféleképpen lehetséges. Az első eset, amikor a génbevitel magába az ivarsejtbe történik, ekkor örökletes változás történik, a második esetben beavatkozás egy testi sejtbe történik, ilyenkor viszont az eredmény csak egyes szervekre, szövetekre hat, és nem öröklődik. Állatok esetében a beavatkozás eddig ivarsejtbe, illetve korai embrióba történt. Növényeknél mindegy, hiszen testi sejtekből is fel lehet nevelni növényt. Embernél azonban a két lehetőséget élesen ketté kell választani. A génterápiás kísérletek esetén - egyes örökletes immunhiány-betegségek, illetve vérzékenységek gyógyítására - a beavatkozások mindig testi sejtekben történtek úgy, hogy a csontvelő vérképző sejtjeit kivették a betegből, elvégezték rajtuk a génsebészeti beavatkozást, majd visszahelyezték a módosított sejteket a betegekbe. Persze az igazi génterápia a korai embrióba történő beavatkozás lenne. De ugye mi nem állatok vagyunk, és az ember csak állatokon kísérletezik... jobb időkben. Jelenleg is kutatók ezrei gondolkoznak azon, hogyan lehetne biztonságosabbá és hatékonyabbá tenni a beavatkozásokat, de ezeket emberkísérletek nélkül teszik.

Dachyr

Őzike

A texasi College Stationben 2003. december 22-én bejelentették, hogy őzikét klónoztak. A teremtmény egészségesnek tűnik. De biztos hiányolja majd a mamáját.

Szondák a Marson!

Az amerikai Spirit 480 millió kilométeres utazása végeztével megérkezett a Marsra, és sikeresen landolt. Az önjáró robot az első néhány napban mindenképpen jelenlegi helyén marad, majd a fedélzeti műszerek tesztelése után felderítő utakat tesz a környéken. A 173 kilogramm tömegű és golfautó méretű, hatkerék-meghajtású Spirit naponta 100 méter távolságot fog bebarangolni, közben panoráma- és közeli fotókat készíteni, színképi méréseket végezni, talajmintákat venni, és Opportunity nevű társával, aki január 25-én érkezik meg a Mars egy másik vidékére, hogy segítsen neki, meghatározzák a felszíni anyag, illetve a légkör elemösszetételét, és keresik a marsi élet biológiai jeleit. Képhegyek a neten! Érdemes megnézni.



MOZI

Hontalanul Afrikában

Eredeti cím: Nirgendwo in Afrika **Forgalmazó:** Budapest Film és Új Budapest Filmstúdió **Mozibemutató:** 2004. február 26.



A Redrich család a második világháború kitörése előtt Németországból Kenyába menekül. Reginával, az ötéves kislánnyal ellentétben az értelmiségi szülők nehezen fogadják el új otthonukat: a hőség, a kietlen táj, az ismeretlen emberek és az állandó vízhiány legfőképpen Jettelt viseli meg, a külvilágtól való elzártság pedig próbára teszi férje iránt érzett szerelmét.
A többi Holocaust-filmtől eltérően Caroline Link gyönyörűen fényképezett, erőteljes drámája úgy mutatja be egy zsidó család szemszögéből a háború borzalmait, hogy közben egyetlen képsor erejéig sem téved a harcmezőkre. A 2003-ban Oscar-díjjal kitüntetett Hontalanul Afrikábant két évvel ezelőtt a Bajor Filmhéten és a Titanic Filmfesztiválon láthatta a hazai közönség,

★★★★☆

Az utolsó szamuráj

Eredeti cím: The Last Samurai **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. február 26.



A polgárháború ünnepelt hőse, Nathan Algren lelki sebeit alkohollal gyógyítja. Mivel békeidőben nem találja a helyét hazájában, elvállalja a japán császár megbízását, aki őt kéri fel, hogy képezze ki lőfegyverek használatára hadseregét a szamurájok elleni harcban. Az első ütközetben azonban vereséget szenvednek, Algrent pedig foglyul ejtik. Edward Zwick sosem tartozott az élvonalbeli hollywoodi filmesek közé, amire mostani munkája is ékes példa: hiába a rendelkezésre álló tetemes pénzösszeg és a rengeteg statisztát felvonultató csatajelenet, ha a nevetséges forgatókönyvnek és az erőtlen rendezésének köszönhetően az egész kártyavárként omlik össze. Tom Cruise teljesen hiteltelen a háború poklát megjárt alkoholistából szamurájjá vedlő főhős szerepében, aki egymaga átírja Japán történelmét, az irreális és giccsben fuldokló utolsó félóra pedig végképp lehetetlenné teszi, hogy Az utolsó szamurájt komolyan vegyük.



★★☆☆☆

DVD

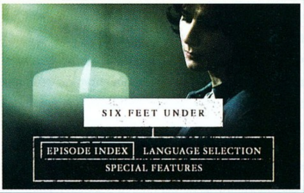
Sírhant művek - Első évad

Eredeti cím: Six Feet Under - First Season **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. január 27.



Karácsonyra hazautazik Fisherék fekete báránya, Nate, az idősebbik fiú. Érkezését váratlan tragédia árnyékolja be: egy autóbalesetben meghal az apja, így rá hárul a feladat, hogy öccsével, Daviddel átvegye a családi üzletet, mely történetesen egy temetkezési vállalat. Feszültséget szül kettejük között a vagyon elosztása, de hozzájuk hasonlóan hosszú időbe telik, míg anyjuk és a tinédzserek szokásos problémáival küzdő húguk feldolgozza a történteket. Alan Ball, az Amerikai szépség forgatókönyvírója 2001-ben indította el Sírhant művek című sorozatát, melyben a szappanoperák álcája mögé bújva olyan kíméletlen, néhol gyomorforgatóan morbid szatírával ajándékozza meg a gyanútlan nézőt, amelyik egészen biztosan áthág minden, az amerikai filmektől eddig megszokottnak hitt szabályt.

★★★★★



A több lemezen terpeszkedő első sorozat extrákban nem szenved hiányt, ráadásul az egyes epizódokat kifogástalan képpel és 5.1-es hanggal élvezhetjük. Fájó, de az oly jól sikerült magyar szinkronról viszont le kell mondanunk.

★★★★☆

A Sierra Madre kincse

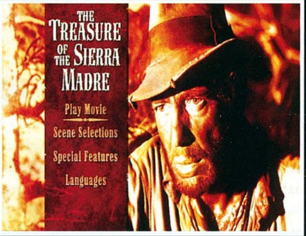
Eredeti cím: The Treaseure of the Sierra Madre **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. február 24.

Indiana Jones még sehol sem volt, amikor John Huston elkészítette minden idők legnagyszerűbb kalandfilmjét kapzsiságról, árulásról és a gazdagság utáni csillapíthatatlan vágyról. Humphrey Bogart brillírozik az életét egyik napról a másikra tengető Fred Dotts szerepében, aki bajtársával, Bobbal az arany bűvöletébe kerül, amikor egy kiégett, vén aranyásó nosztalgiázását hallgatja. Hárman társulva összekuporgatnak annyi pénzt, hogy közös vállalkozásba kezdve munkába álljanak, ám az első sikereket követően egymás iránti bizalmatlanságuk a vesztükbe sodorja őket.



A legjobb rendezés, forgatókönyv és férfi mellékszereplő kategóriákban 1949-ben Oscar-díjjal kitüntetett alkotás feledhetetlen mestermű, mely később megannyi film alapjául szolgált.

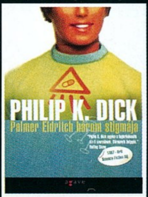
★★★★★



A fekete-fehér, 4:3-as kép úgy ragyog, mint új korában, a mono hang pedig tisztán szól. A Sierra Madre kincsének készítésével kapcsolatos kulisszatitkokról az audiokommentár és egy hosszabb werkfilm árulkodik.

★★★☆☆

Philip K. Dick: Palmer Eldritch három stigmája



Dick írásai sokszor keltik azt az érzést, hogy aki a sorokat papírra vetette, nem teljesen normális. Történetei olyanok, mintha tébolyult, mégis zseniális látomások lennének, amelyek korunk alapvető kérdéseit feszegetik, és mint ilyenek, tekinthetők akár cinikus társadalomkritikának, vagy éppenséggel negatív utópiának is. Talán éppen ezért lehetséges, hogy az elmúlt negyven évben műveiből legalább nyolc egész estés filmet és két tévés sorozatot is készítettek, amit valljuk be, egyetlen más sci-fi író sem tud felmutatni. Vajon Palmer Eldritch és Leo Bulero drogüzleti versengése mikor lesz látható a mozikban?

Agave Könyvek (2003)

★★★☆☆

J. Goldenlane: A jósnő hercege



Rengeteg történet született már az egymástól gyökeresen eltérő kultúrák rendszerint ellenkező nemű képviselőinek találkozásából, nem egyszer úgy, hogy olvasás közben az ember rekeszizom-lázat kapott, tehát nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a regény ebből a szempontból nem jelent újdonságot.
Legyen a cselekmény bármilyen ügyesen bonyolított, a hangvétel könnyed és szórakoztató, legyenek a karakterek bármilyen jók, ha nincs erőteljes stílus, amely életet lehel az egész mindenségbe. Nos, szerintem Goldman Júliának van ilyenje, és rendkívül ügyesen használja. És nem várja el, hogy mindenki szeresse.

Beholder Kiadó (2003)

★★★☆☆

Eric Idle: Hakni az űrben

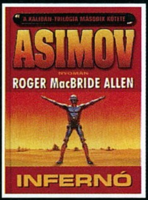


A szerző a hat eredeti Monthy Python-tag egyike, nem csoda hát, ha aktuális regényéről elmondhatjuk: hülyeséggel súlyosbított humor álcájába bújtatott futurisztikus szatíra az élet értelméről, amely egyszerre eleveníti fel Douglas Adams ötrészes trilógiáját és a legelborultabb angol humort, viszont nem igazán ad újat a műfajhoz.
Teszi mindezt két űrkomikus, egy, a humor mibenlétéről disszertációt író android (a komikusok segédje), egy ultradíva, egy ingerlékeny terrorista-különítmény, valamint egy Nobel-díjra áhítozó mikropaleontológus (az elmúlt tíz perc evolúciós hatásait tanulmányozza) kalandjainak elmesélésével.

Gabo Könyvkiadó (2003)

★★★★☆

Roger MacBride Allen: Infernó

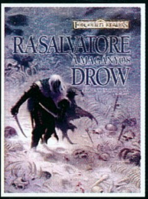


A szerző tökéletesen megértette, átérezte és újraértékelte a robotika három törvényét, sőt, remekül hozzájuk illesztette az új törvényt („A robot a kedve szerint cselekedhet, kivéve ha bármelyik cselekedete az Első, a Második vagy a Harmadik Törvényt sérti."), illetve az abból fakadó bajokat.
Vajon hajlandó-e egy robot együttműködni az emberekkel - akár saját épsége árán is -, ha erre a robottörvények nem kötelezik? És hogyan reagálja le a helyzetet Kalibán, a robottörvényeken kívüli robot?
A filozofikus felhanggal rendelkező fordulatos krimi új színt hozott az Asimov által megálmodott sci-fi világba.

Szukits Könyvkiadó (2003)

★★★☆☆

R.A. Salvatore: A magányos drow

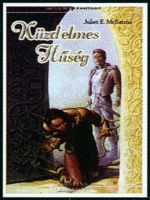


Drizzt Do'Urden, a sötét elf kósza még mindig abban a tudatban él, hogy barátai elestek az orkokkal vívott csatában. Magányos bosszúállóként az ellenséges vonalak mögött keseríti meg az ork felderítők életét. Ismét átvedlik Vadásszá, így éli túl az egyre veszélyesebb rajtaütéseket. Bruenor még mindig élet és halál között lebeg Mithrill Csarnokban, miközben több ezer ork ostromolja a törp erődítményt. A törpök hősiesen küzdenek, de az ellenség ereje napról napra nő...

Delta Vision (2004)

★★★★★

Juliet E. McKenna: Küzdelmes hűség



Juliet E. McKenna regényeiben az az igazán szép, hogy felépít bennük egy világot, amelyben pontos kézzel adagolja a kontinensen élők történelmét, a különböző országok, népek egymáshoz, illetve a mágiához való viszonyát, Toremal udvari életét a maga törvényeivel, hierarchiájával, szokásaival, öltözködési stílusaival, politikai intrikáival, gazdasági versengéseivel és ünnepeivel együtt.
Mi sem jobb alkalom mindezek bemutatására, mint hogy egy több emberöltővel ezelőtt élt, az elmúlt évszázadokat mágikus álomban töltő, ám felébresztett nemes ifjú személyén keresztül próbáljunk meg eligazodni az új világ forgatagában.

Beholder Kiadó (2003)

★★★★☆

Starfox Adventures





A Starfox Adventures volt a legnagyobb kihívás ebben a hónapban, leginkább azért, mert memóriakártya nélkül kissé nehéz egy 23 óra tiszta játékidős, Zelda-féle gámát lenyomni. Szerencsétlen GameCube 3 hétig volt egyfolytában bekapcsolva készen állva arra, hogy épp mikor támad kedvem kedvenc barátnőmmel folytatni a dinók megmentéséért folytatott nézdahátam kalandot. Kialvatlanságom nagy részét a Starfoxnak köszönhetem, no és a lapleadásnak...

★★★★☆



BEYOND GOOD & EVIL

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** beyondgoodevil.com

Lighthouse. A bevezető képsorok után rögtön az események sűrűjében találjuk magunkat. Csapjunk szét a gyerekeket fenyegető szörnyek között, ne kíméljük őket. Amint végeztünk velük, a támadást vezető kreatúra fogságába kerülünk, és csak a hűséges röfi malac segítségével tudunk kiszabadulni. Ez az első főszörny, némi trükközésre lesz szükségünk a legyőzéséhez. A csontfogak ketrecéből csak úgy szabadulhatunk ki, ha teljesen feltöltjük a fegyverünket (tartsuk nyomva a bal egérgombot), majd eresszük szabadon annak energiáját. Ezután támadjuk meg a szemet, üssünk bele néhányat. Kis idő múlva megunja, és maga köré épít egy csontketrecet. Ezzel egy időben kilő egy sugarat, ami veszélyes lehet ránk nézve. Ne ijedjünk meg, egyszerűen töltsük fel ismét a botot, romboljuk le a ketrecet, majd csapjunk bele a szembe. Ismételjük meg ezt háromszor a szörny legyőzéséhez. A győztes jutalma egy gyöngy lesz, ezzel fizethetünk Mammago garázsában. Térjünk vissza a felszínre, majd gondolkodjunk el azon, hogyan is szedhetünk össze annyi pénzt, hogy ki tudjuk fizetni a pajzs visszaállításának költségeit. Még szerencse, hogy a tudományos központ fotósorozatot szeretne a bolygó összes fajáról, és ezért még fizetni is hajlandó. Hét tekercs filmet kell ellőnünk, ezek mindegyike nyolc filmkockából áll. A házban négy különböző lényt kaphatunk le (kutya, embergyerek, kecskegyerek, bogár a hordón). A fürdőszobában találunk egy olyan szerkezetet (PA1), mely feltölti, ráadásul eggyel megnöveli az életerőnket. A világítótorony tetejéről lefényképezhetünk egy sirályt is, a torony tetején szambázó vidra azonban túl messze van. Kövessük a malacot a hangárba, ahol újabb küldetést kapunk. Egy titokzatos üzletember kényes küldetés elvállalására próbál minket rávenni, ehhez azonban el kell jutni a Black Isle bánya bejáratához. Fényképezzük le a malacot és a vízben úszkáló halakat. A világítótorony előtt mászkáló tatu lesz a befejező filmkocka, a tekercs jutalma a digitális zoom lesz. A második tekercset kezdjük a vidrával, a zoom segítségével könnyedén lencsevégre kaphatjuk. Amint besötétedik, menjünk le a szirtfokra, a fák lombjai között szentjánosbogarak repkednek (csak éjjel lehet őket lefényképezni). A garázsban a malac segítségével toljuk át a generátort a daru alá, így tölthetjük fel a kétéltű telepeit.

Hillys. Az öreg járgány még a szerelőig sem tud segítség nélkül eljutni, az utolsó háromszáz méteren vontatni kell. Mammago garázsa meglehetősen jól fel van szerelve, a gond csak az, hogy kizárólag gyöngyöket fogad el (köztársasági váltó kizárva). A légpárnás motorja azonban bedöglött, így fel kell áldoznunk a gyöngyünket a pótalkatrészre (az automatákból pénzért is vásárolhatunk). A szervizt elhagyva újabb támadás éri a bolygót, ezúttal egy hatalmas féreg rohanja meg a kikötőt. Menet közben aknákat pakol le, ezeket igyekezzünk még a távolból megsemmisíteni.









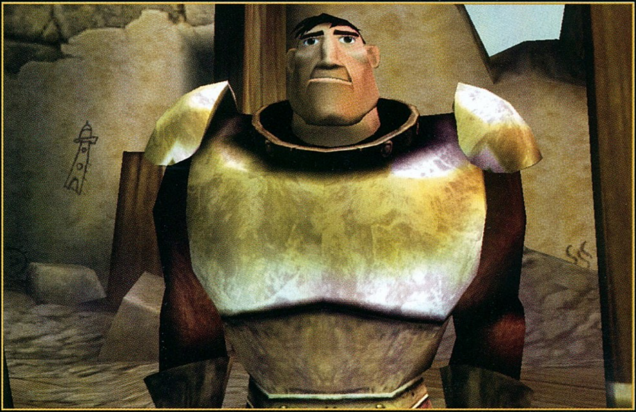


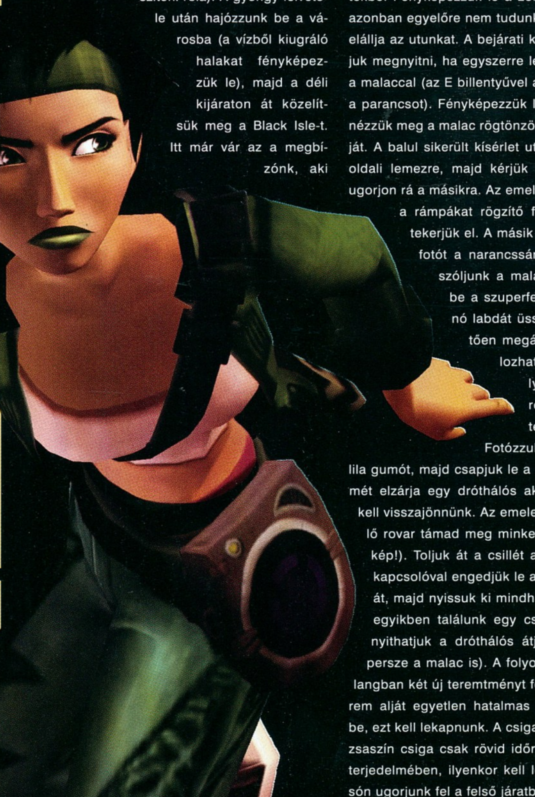












Gyorsítsunk fel maximumra, majd lőjük folyamatosan a férget (igyekezzünk mögötte maradni). A szelvények szép sorban lerobbannak róla, a fejet megsemmisítve vethetünk véget az ámokfutásának (ne felejtsünk el fényképet készíteni róla). A gyöngy felvétele után hajózzunk be a városba (a vízből kiugráló halakat fényképezzük le), majd a déli kijáraton át közelítsük meg a Black Isle-t. Itt már vár az a megbízónk, aki szeretne egy fényképet a bázis mélyén élő DomZ teremtményről.

Black Isle. A jobb oldali elágazásnál menjünk be, majd ugorjunk fel a vízesésnél lévő csővezetékbe. Fényképezzük le a zöld lényeket, tovább azonban egyelőre nem tudunk menni, a dróthálo elállja az utunkat. A bejárati kaput csak úgy tudjuk megnyitni, ha egyszerre lépünk rá a nyilakra a malaccal (az E billentyűvel adhatjuk ki neki ezt a parancsot). Fényképezzük le a legyeket, majd nézzük meg a malac rögtönzött repülő bemutatóját. A balul sikerült kísérlet után álljunk rá a bal oldali lemezre, majd kérjük meg a röfit, hogy ugorjon rá a másikra. Az emeleten keressük meg a rámpákat rögzítő fogaskereket, majd tekerjük el. A másik oldalon készítsünk fotót a narancssárga gömbről, majd szóljunk a malacnak, hogy vesse be a szuperfegyverét. A kipattanó labdát üssük meg (ezt követően megáll az idő, és becélozhatjuk a pontos helyet), lehetőleg a robbanóanyagokkal teli ládák irányába. Fotózzuk le a falból kinövő lila gumót, majd csapjuk le a csápjait. Az utat ismét elzárja egy dróthálós akadály, ide később kell visszajönnünk. Az emeleten hatalmas repülő rovar támad meg minket, csapjuk le (fénykép!). Toljuk át a csillét a kürtő alá, majd a kapcsolóval engedjük le a rámpát. Másszunk át, majd nyissuk ki mindhárom szekrényt. Az egyikben találunk egy csípőfogót, ezzel kinyithatjuk a dróthálós átjárókat (kell hozzá persze a malac is). A folyosó végén lévő barlangban két új teremtményt fotózhatunk le, a terem alját egyetlen hatalmas élő szivacs borítja be, ezt kell lekapnunk. A csigaházban bujkáló rózsaszín csiga csak rövid időre mutatkozik teljes terjedelmében, ilyenkor kell lekapnunk. A folyosón ugorjunk fel a felső járatba, majd fotózzuk le

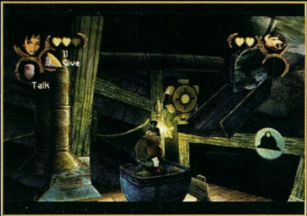
Állatfotók

A bolygón 56 különböző állatfotót készíthetünk (ez összesen hét tekercs filmet jelent). Abban az esetben, ha minden fotót elkészítettünk, akkor jutalmul kapunk egy mdsiket, ahol az összes állat neve és fényképe egy helyre össze lett másolva.



mindkét ellenünk támadó teremtményt (zöld amőba, páncélos amőba), de ne feledkezzünk meg a falon tenyésző csápszerű teremtményről sem. A drótvágóval felszerelkezve térjünk vissza a bejáratnál lévő dróthálóhoz. Fussunk végig a csőben, majd mielőtt még leesnénk a túloldalon, fényképezzük le a szemközti sziklafalon araszoló lila csigát (ha nincs ott, akkor várjunk egy kicsit). Essünk le, majd vegyük fel a PA1-et. Keressük meg a harmadik dróthálós ajtót (egy automata lesz mögötte, benne egy hőn áhított PA1-gyel). A rámpa alatt lesz egy vékonyka perem, ezen átegyensúlyozhatunk a túloldalra. A robbanóanyaggal megrakott kocsit toljuk át bal oldalra, majd robbantsuk fel a sárga gumóval (a malac a különleges képességét messziről is alkalmazni tudja). A rámpa mögött lévő beugróban zöld amőbákat találunk, egy filmkockát megérnek. A zárt ajtón egyelőre nem juthatunk át, ismét a malac segítségét kell kérnünk (álljunk rá a gombra, majd repüljünk fel az emeletre). Essünk le a túloldalon, majd a kapcsoló megnyomásával engedjük be a röfit. Ugorjunk fel az asztal fölött lévő elektromos szekrényhez, majd rúgjunk bele. A rövid ideig tartó sötétséget kihasználva megjelenik a rendkívül ritka, foszforeszkálva repülő zöld amőba, mindenképpen fotózzuk le. Továbbhaladva örökítsük meg a repülő csigaházakat, majd a ránk támadó szörnyeket (ezeket a narancssárga gubókhoz hasonlóan nekiüthetjük a rámpának és a kristályoknak). A főellenfélhez vezető utat egy olyan lila gubó foglalja el, mely nem a falból, hanem a földből nőtt ki. Verjük le a csápjait, majd szóljunk a röfinek, hogy lapítsa ki. A főellenfél barlangját üresen találjuk (a foltos híd azért meglehetősen veszedelmesnek néz ki), itt kell lefényképeznünk a két csápot (a fotó csak akkor jó, ha a képen egyszerre látszanak mindketten). A fotózás után előbukkan a szint főszörnye, egy óriási repülő kígyó (fénykép!!!). Térjünk ki a köpései elől, majd vessük be a röfi csodafegyverét. Az ugrás után a kígyó néhány másodpercig védtelen, ilyenkor bevihetünk neki jó néhány találatot. Ismételjük ezt meg párszor (veszélyes lehet, amikor szárnyra kap, ilyenkor teljes sebességgel fussunk körbe előle), rövidesen feladja a küzdelmet.













Zsebeljük be megérdemelt jutalmunkat, majd hallgassuk meg a megbízónk történetét. Kiderül, hogy az Alpha Section összejátszik a DomZ agresszorokkal, eszük ágában sincs megvédeni a bolygót. Az IRIS Network az a szervezet, amelyik igyekszik kideríteni az igazságot, és azt az emberek tudtára hozni. A szervezetnek bizonyítékok kellenek a lakosság fellázításához, ehhez azonban tehetséges fotóriporterekre lesz szükségük (ergo ránk).

Hillys. Térjünk vissza a városba, majd parkoljunk le a Pedestrain Districtnél. Fényképezzük le az újság-előfizetést áruló madarat, vegyük meg Nouritól, az utcai árustól a nála lévő gyöngyöt és PA1-et, majd látogassunk el az Akuda bárba. Készítsünk fotót a csaposról és a játékasztalnál álló cápaemberről (Francis). Amennyiben van kedvünk, játszhatunk ellene, pénzt, sőt még egy gyöngyöt is nyerhetünk tőle. Az asztalnál beszélgető törzsvendégek egy kódot rejtegetnek előlünk, ha eléggé közel megyünk hozzájuk, el is tudjuk olvasni (ez nyitja az emeleten lévő második ajtót, itt is el lett rejtve egy gyöngy). Keressük meg Peeperst, majd suttogjuk a fülébe az IRIS jelszót. Nyerjük meg az „itt a piros, hol a piros" játékot. A kapott kóddal nyissuk ki a harmadik ajtót, majd a szobában lévő szekrény elforgatásával menjünk az IRIS főhadiszállásra. Hivatalosan is tagjai lettünk a földalatti mozgalomnak, ráadásul még kaptunk egy olyan kártyát is, melynek segítségével olyan helyekre is eljuthatunk a városban, ahová eddig tilos volt belépni. Új feladatunk az, hogy felkutassuk a gyárban eltűnt ügynököt, valamint ki kell derítenünk, hová viszik az elrabolt lakosságot (fotókkal alátámasztva). A gyár bejáratát azonban repülő robotszonda őrzi, ezt a jelenlegi fegyverzettel nem tudjuk semlegesíteni. Mammago garázsában azonban ott pihen az új lézerágyú, ennek segítségével gyerekjáték lesz elintézni a robotot. Az ára azonban meglehetősen borsos, az öreglány öt gyöngyöt kér érte. A városban rendezik meg a gyorsasági verseny első két futamát, győzelem esetén egy-egy gyöngy lesz a jutalmunk. Az új belépőkártyánkkal látogassuk meg Ming Tsu üzletét. Tele van jobbnál jobb felszerelésekkel, érdemes mindent megvenni tőle (fényképezzük le a rozmárfejű eladót, és a halat az akváriumban).

Keressük meg a téren a Transitba vezető ajtót (ez az egyetlen, amelyiken nincs különleges zár). Nyissuk ki a szekrényt, majd toljuk el. Másszunk be a lyukon (a patkányt azért fényképezzük le). Ellenség ugyan nincs ezen a pályán, de a futószalagok és a lézerkerítések alaposan megkeseríthetik az életünket. A jutalmunk (újabb gyöngy) a hatalmas terem másik oldalán vár, a futószalagokról kell leugrálnunk, hogy elérjük.

Amint az öt gyöngy összejön, vegyük meg az új ágyút, majd lőjük le a gyár bejáratánál strázsáló

szondát. Ne felejtsük el lefényképezni a bejárat felett repkedő ördögrájját sem.

Nutripills factory. A bejáratnál fényképezzük le a voraxot (a kék repülő lény), majd kapjuk le a vörös kódot. Küldjük el a kormányzónak, aki hamarosan küldi is az ajtót nyitó kódot. Ugorjunk át a lézernyalábok felett, majd a kapcsoló segítségével engedjük be a malacot. Együttes erővel toljuk be a ládát a két elektróda közé, így ki tudjuk cselezni a védelmi rendszert. A felső szintre vezető lift elromlott, meg kell javítanunk. A mechanikai részt a disznó képes összefoltozni, de az elektromos hibával nem boldogul. Menjünk be a laboratórium feliratú ajtón. Menjünk el a fagyasztókamrába, ott toljuk az oszlopokat az elektromos kerítés két oldalára (így már át tudunk menni rajta). A szekrényben találunk egy gyöngyöt, ne hagyjuk ott. A marhatetem orrán lesz egy apró bogár, fényképezzük le. Menjünk fel a szervizliften keresztül az emeletre (a robotpókok eliminálása után), lökjük be az energianyalábba a biztonsági droidot, majd fényképezzük le a kínzókamrában senyvedő IRIS ügynököt. A fénykép továbbítása után fotózzuk le a vörös kódot a szekrényen. A megoldás pillanatokon belül megérkezik a kormányzótól, a szekrényből vegyük fel a korongokat kilövő kesztyűt. Új társunk különleges képessége a vasrácsok áttörése, használjuk is ki egyből. Keressük meg a malacot, majd látogassuk meg az áramfejlesztőt. Szaladjunk át a leszakadt vezetékek között, majd a belső teremben forgassuk el a törött ventilátor lapátját 180 fokban (így varázsolhatunk áramot a nyitószerkezetbe). Az áramfejlesztő működtetéséhez különleges kulcsra lesz szükségünk (háromszög kulcs), de ezt több biztonsági robot őrzi. A rőfi segítségével gyorsan végezhetünk velük, ne felejtsük el belökni az egyiket az elektromos mezőbe (mögötte újabb PA1-et találunk). Vegyük fel a földön heverő kulcsokat, majd a segítségükkel kapcsoljuk ki az áramot. A szünetet kihasználva szedjük ki mindkét biztosítékot (a generátor hátsó részén is található egy). Térjünk vissza a lifthez, ahol újabb főellenség fogad.

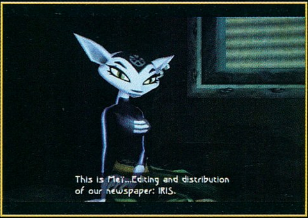
A zöld reaper veszedelmes ellenfél, szegény malacot is csapdába ejtette (fénykép!!!). A távolról eleresztett lövései hatástalanok, egyszerűen lépjünk be két lövedék közé. Kis idő múlva megunja ezt a taktikát, és a magasból ránk veti magát. Itt nagyon kell vigyázni, mindig térjünk ki az útjából. Amint földet ért, lőjünk ki rá néhány korongot, ami sebezni ugyan nem fogja, de arra jó, hogy néhány másodpercre védekező állásba kerüljön. Ezt az időt kell kihasználnunk: rohanjunk oda hozzá, és csapkodjuk meg a bottal. Ezt egészen addig kell ismételnünk, míg úgy dönt, hogy tovább nem jön le a földre csatázni, inkább a magasban ugrándozik tovább. Ekkor lőjünk ki rá még néhány korongot, és máris vége a dalnak (a hullájából kiszabaduló gyöngyöt távozáskor vehetjük fel).

A biztosíték helyretétele után már csak az áramellátást kell biztosítanunk. Ezt úgy tudjuk megoldani, ha a koronggal leszedjük az egyik szakadt vezetéket, amely pont a működő elektromos kerítésbe fog belelógni. A lift végre működőképes, így továbbléphetünk. Rőfi barátunk átad egy rejtélyes üzenetet, úgy látszik megérzett valamit. Az emeleten újabb DomZ lények bukkannak elő a semmiből, harc közben azért nem árt őket lefotózni. Ugorjunk fel a ládákra, majd óvatosan fotózzuk le a röntgengépet, amint átvilágítja a ládák tartalmát. A szomszéd teremben újabb állatot fényképezhetünk le, a fehér egeret azonban csak lopakodva tudjuk megközelíteni. Időközben a malac rajtavesztett, az őrök megtalálták, esélye sem volt velük szemben. A többi áldozathoz hasonlóan őt is fogságba ejtették.













Toljuk a ládát az ajtó közepéhez, másszunk fel rá, majd a kémlelőnyíláson keresztül lőjük meg egy koronggal a túloldalon lévő kapcsolót. Az ajtó ugyan kinyílt, de a lézernyalábokat nem tudjuk hatástalanítani erről az oldalról. Rúgjuk be az alsó rácsot, majd kússzunk be az alagútba. Legyünk nagyon óvatosak, az őrök a legkisebb zajra is riadót fújnak. Soha ne fussunk, és mindig ügyeljünk arra, hogy ne kerüljünk a látómezejükbe. Amint felfedeznek, riadóztatják a többieket, ilyenkor célszerű elszaladni, és megvárni, míg minden visszatér a régi kerékvágásba. Az őrök egyetlen sebezhető pontja a hátukon lévő zöld színű oxigénpalack. Elég, ha megrúgjuk vagy megdobjuk egy koronggal, az őr máris harcképtelenné válik. A társai azonban gyorsan a segítségére sietnek, és néhány másodperc múlva elzárják a szivárgó oxigént. A harcképtelen őrt egy második rúgás végleg elintézi. Három szobán kell így átjutnunk, csak rajtunk múlik, hogy végzünk az őrökkel vagy átlopakodunk közöttük. A harmadik őrjárat után ismerős alakba botlunk, az IRIS ügynököt kell ismét kihúznunk a slamasztikából. A rácsokon keresztültörő lángokat csak úgy tudjuk megfékezni, ha a korongokkal egymás után meglőjük a kapcsolókat. Tökéletes időzítés esetén az ügynök túléli, hálából megnyitja előttünk a továbbvezető utat. A következő szobában ismét két katona őrködik, a ládák mögött azonban lesz egy szekrény, ahol újabb PA1 vár ránk. A futószalag mellett is át-

Gyöngyök

A játékban 88 gyöngy lett elrejtve. Azok, akik mind a 88 gyöngyöt megtalálják, jutalmul újabb játékot kapnak, amelyet az mdisk-lejátszónál próbálhatnak ki. Nem lesz azonban könnyű előkeríteni az összes gyöngyöt, néhány igencsak el lett rejtve, vagy nagyon nehéz megszerezni. Különösen a Looter's Cavern negyedik szintje húzós.

















juthatunk úgy, hogy az őr ne vegyen észre, csak annyit kell tennünk, hogy mindvégig ügyelünk arra, hogy egy láda legyen közöttünk és az őr között. A futószalag mellett jobb kézre találunk két kisebb szobát (ide ládákon keresztül juthatunk be). Itt van egy üres szekrény, ahová be kell raknunk egy starkost (sárga étel), hogy előcsalogassuk az apró bogarakat (fénykép!). Távozzunk a másik irányba, majd keressük meg a malac felszerelési tárgyait (a futószalag mellett vannak bezárva egy szekrényben). A szint egyik legnehezebb része, amikor három őr is őrjáratozik a szalag mellett, itt az a cél, hogy a ládára felkapaszkodva átvitessük magunkat a kék sugárnyalábok mögé. A legegyszerűbb az, ha egyenként végzünk az őrökkel, majd elbújunk a csatornába, míg elcsendesedik a riadó. A következő szinten megtaláljuk, amit kerestünk, egy olyan elitkatonát, amelyik nem visel sisakot (látszik az ábrázatán, hogy DomZ irányítás alatt áll), őt kell lefotóznunk szemből. A kijutáshoz meg kell szereznünk a négyzet alakú kulcsot, amely egy szekrényben van elzárva szigorú őrizet alatt (két elitkatona vigyázza). Szerezzük meg, nyissuk ki vele az ajtót, majd küldjük el a vörös kódot a kormányzónak. A kapott kóddal nyissuk ki az ajtót, majd készüljünk fel egy könnyű főellenfélre. A malacot ugyan nem sikerült kiszabadítani, de egy DomZ-szal kevesebb garázdálkodik a bolygón. A stratégia ellene roppant egyszerű, a lábára kell menni, lehetőleg hangoljuk össze a támadásunkat az ügynökkel. A szem néhány másodpercig védtelen marad, ezt kell kihasználnunk, és bevágni hozzá két korongot. Ezt ismételjük meg még kétszer, s máris miénk a győzelem. Keressük meg a kijáratot, kérjük meg az ügynököt, hogy törje be a vasrácsot, majd a második biztosítékkal nyissuk ki a vasajtót. Az ügynök testében fészkelő idegen ezután mocorogni kezd, alig maradt időnk arra, hogy visszatérjünk a bázisra (a zöld reaperből kiesett gyöngy még mindig a bejárat melletti kamrában úszkál a vízen, ha gyorsak vagyunk, felszedhetjük (nyugodtan visszajöhetünk az ellenszérum beadása után is, senki sem viszi el).

Hillys. Új társunkkal és a kulcsokkal felszerelkezve számos ajtó kinyílik előttünk. Kezdjük a rácsokkal védett ajtón, az ügynök játszva összetöri azokat. Menjünk le a lifttel, majd lopakodjunk be a bázis területére. A magányos őröket a gyárban kifejlesztett módszer segítségével semlegesíthetjük, vigyázzunk azonban az automata lövegekre és a felderítő robotokra. A lövegek csak akkor tüzelnek, ha az őrök meglátnak, de akkor egy lövéssel kicsinálnak. A bázison három gyöngy és számtalan láda lett elrejtve, a megszerzésükhöz azonban nem árt gyorsnak lenni. A kifelé vezető út még kacifántosabb, ne álljunk le harcolni, rohanjunk, ahogy a lábunk bírja.

A második Alpha Section bázis az Akuda bár mellett található, oda csak a háromszög alakú kulccsal léphetünk be. A bázis első részén nincs őr, lézervédelemből azonban bőven akad. A szokásos stratégiát alkalmazva kússzunk át az őrök között, majd lopjuk el a lakosságtól elrekvirált gyöngykészletet (három is van a raktárban). A kijutás itt sem lesz egyszerű, a felvonót számos löveg és őr vigyázza. Az a legcélszerűbb, ha az első őrt a tőlünk távolabbra eső láda mögött várjuk be, majd végleg elbújunk a második láda rövidebb oldala mögött.

Az Akuda bár első szobájában szomorkodó fickó ad egy jegyet, amelyre egy kód van felírva. Ez

kell a Shedbe (lila négyzetkulcs nyitja az ajtót), itt is gazdagabbak lehetünk egy gyönggyel.
Ugorjunk be Mammago garázsába, ott vegyük meg a következő kiegészítőt, az ugratót. Ezzel át tudunk ugratni a nyílt tengert lezáró lézerkerítésen. Fotózzuk le a bálnát (kettő is úszik a tengerben, az egyik kék, a másik vörös) és a repülő mantát.

Slaughterhouse. A mészárszékbe csak úgy juthatunk be, ha benevezünk a slaughterhouse futam harmadik menetére, és ott megkeressük a pálya bal oldalán a lézerkerítéssel lezárt átjárót (megfelelő sebességgel átugrathatunk a nyalábok felett). Az igazi nehézség azonban még csak most kezdődik: a bejáratot óriási robotpók őrzi, és mindent megtesz annak érdekében, hogy ne jussunk be. A futam végén kis tóhoz érünk (fényképezzük le a zöld kígyót a vízben), itt kell magunk után csalogatni a torpedókat, hogy azok kilőjék a rögzített aknákat (az első aknát szedjük ki torpedóval, a harmadiknak meg toljunk neki egy ládát). Ezután szálljunk ki a kétéltűből, és toljuk el a nagy kaput kézi erővel (mindkét szárnyat, mert a jármű csak így fér át). Az utat ismét aknák zárják el, ezeket megint csak a ládákkal robbanthatjuk fel (a második az egyik járatban lett elrejtve). Az első rácsos kaput úgy tudjuk kinyitni, ha kiszállunk a hajóból, és a túloldalon, az emeleten meglőjük a koronggal az ajtónyitó kapcsolót (fényképezzük le a parton mászkáló lényt). Az ajtó bezáródik mögöttünk, és hiába fényképezzük le a vörös kódot, a kormányzó csak akkor hajlandó segíteni, ha megszereztük a bizonyítékokat.

Central Hall. A második rácsos kapun is csak trükkel juthatunk át. Másszunk fel az emeletre (fotózzuk le a férgeket a földön), majd a távolból lőjük meg a kapcsolót (a mozgó fogaskerék miatt időnként takarásba kerül). Igyekeznünk kell, a kapu csak rövid ideig lesz nyitva, a kétéltűvel át kell csusszannunk a rácsok alatt. Másszunk fel a ládákon (egészen fel a rács tetejére), majd kérjük meg az ügynököt, hogy emelje fel a rácsot. A rács túloldalán lesz egy rejtett folyosó, itt újabb lény fotózhatunk le, amennyiben lezárjuk a kazánajtót. Másszunk fel a túloldalon lévő kijárathoz, majd a biztonsági droidot lökjük be az energianyalábba. Menjünk vissza az ügynökért (a lézernyalábokat a különleges támadásával semlegesíteni tudja), majd együttes erővel toljuk a ládát a nyíláshoz. A következő szobában újabb lényt kaphatunk lencsevégre, vele csak az a gond, hogy fél a kamerától, és elrejtőzik a dobozok közt. Dobjunk néhány korongot a dobozok közé, majd fotózzuk le, amint kibújik a rejtekhelyéről. A következő szobában újabb állatot fényképezhetünk le (zöld amőba), de ez csak akkor jön elő, ha megnyomjuk a gépen a kapcsolót, akkor is csak nagyon rövid időre bukkan fel). A vonatos rész után három robot esik nekünk, az egyiknél lesz egy újabb háromszög alakú kulcs (ne felejtsük el mindhárom energiasugárba beleütni a robotokat, újabb gyöngy lesz a jutalmunk). Ezután adjuk át az ügynöknek az egyik háromszög alakú kulcsot, majd közös erővel nyissuk ki az ajtót. A lézernyalábokon szintén az ügynök segítségével juthatunk át (a páncélja teljes védelmet biztosít a sugarak ellen). Az ablak előtt posztoló őröket intézzük el, majd fotózzuk le az embercsempészetet az üvegen keresztül. Térjünk vissza a kétéltűhöz, majd a térképen keressük meg a másik két szárny bejáratát.

North Wing. Az északi szárny megközelítése nem okozhat gondot, egyszerűen ugrassunk fel a rézsútos emelkedőre, és menjünk fel egészen addig, míg bejáratot nem találunk. A platformon álló droidot csak úgy tudjuk likvidálni, ha meglőjük a gombot a másik oldalon (az energianyaláb azonnal végez vele). A következő teremben ismét a lopakodásé a főszerep, a padlót ellepő sűrű köd leple alatt átkúszhatunk a túloldalra (vigyázzunk az emelkedőkre, ezeken áthaladva láthatóvá válunk). Ezen a szintén gyakran előfordul, hogy elektromos vezetékek mellől ki kell szednünk a







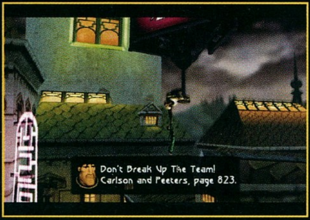








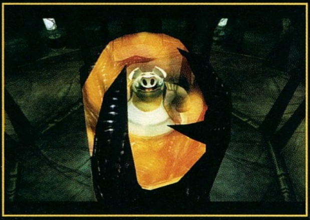














biztosítékot. Ilyenkor keressük meg az elektromos hálózat dobozát, rúgjuk meg, majd a rövid áramszünetet kihasználva csenjük el a biztosítékot. Ezek rendszerint a lerobbant liftek és felvonók működését hivatottak beindítani.

A legnagyobb fejtörést azok a szobák okozzák, ahol négy Alpha Sections őrjáratozik automata tornyok fedezete alatt. Ilyen esetekben soha ne harcoljunk, inkább óvatosan, fedezékről-fedezékre lopakodjunk el mellettük. A cél a központi terem elérése (Central Hall), itt készíthetjük el a második fotónkat.

East Wing. A harmadik szárny bejárata szintén az alagsorból nyílik, de aknák védik. Lökjünk ládát az egyik aknának, majd óvatosan manőverezzünk be a járatba (a kisebb aknákat nem tudjuk végleg eltakarítani, vágjunk ösvényt közöttük). A szinten új trükköt nem kell bevetnünk, minden szoba teljesíthető az előző részben leírt módszerekkel. Egyedül a kijutáshoz kell megszereznünk a biztosítékot, itt a rá kell tolnunk a liftre a ládát. Kapcsoljuk ki az áramot, szedjük ki biztosítékot, ezután a ládán keresztül másszunk ki a veremből. Lesz egy olyan hely, ahol rengeteg idegesítő rája lény támad ránk, küzdjünk hősiesen, egy idő múlva elfogynak (a szupertámadás nagyon hasznos ellenük). A harmadik fotó elkészítése után megkapjuk a kijutáshoz szükséges kódot, nincs más dolgunk, mint visszatérni a főhadiszállásra.

Hillys. Itt az ideje, hogy a profik versenyében is bizonyítsunk, a mészárszék-verseny harmadik és negyedik futamgyőztese gazdagabb lehet egy-egy gyönggyel. Az Akuda bárban Francis, a játékmester is beszerzett egy újabb gyöngyöt. Egész sokat gyakorolt a játékban, nem lesz könnyű legyőzni. Fáradozásaink jutalmaként újabb kulccsal lettünk gazdagabbak, a csillagkulcs nyitja az Alpha Sections főhadiszállásához vezető utat. Ismét egyedül kell boldogulnunk, a túlerővel szemben csak a lopakodás segít. Igyekezzünk a fal mellett és guggolva haladni, így kicsi az esélye annak, hogy észrevesznek. A főhadiszállás tetején lévő szobában lesz egy katona, őt nyugodtan kivégezhetjük, az ajtó mögött lesz az Alpha Sections teljes gyöngykészlete. A kifelé vezető út meglehetősen rögös lesz, az elitkatonák vezére lohol a nyomunkban. Egy másodpercre se lassítsunk le, néhány perces üldözés után az ügynök megment a lezuhanástól.

Térjünk be ismét Mammago garázsába, ott vegyük meg a repülést stabilizáló szerkezetet. Hajózzunk vissza az otthonunkba, majd a malac cipőjének a talpán talált kódokat tápláljuk be a képek mögött rejtőzködő számítógépbe (az egyik konzol a világítótoronyban, a másik a föld alatti hangárban található). Nyissuk ki a hangárban lévő titkos ajtót (piros gomb), majd vegyük fel az asztalról a másik stabilizátort. Rakjuk be őket a hajtóművekbe, majd emelkedjünk fel. Repüljünk el a Black Isle kialudt vulkánja fölé, ott tegyük le a kétéltűt (itt újabb fotót készíthetünk a falon élő foszforeszkáló növényről). A vulkán belsejében rengeteg repülő rovar él, ráadásul mindegyiknél lesz egy gyöngy is. Szedjük össze mind a húszat, majd vegyük meg a szervizben az utolsó alkatrészt, a motort, melynek segítségével elhagyhatjuk a légkört.

Selene. Előttünk az űrben jégbe fagyott bálna kering, olvassuk fel a lézerágyúval, majd fényképezzük le. Célozzuk be a holdat, majd teljes sebességgel robogjunk felé. Az adótorony hátsó részében landolhatunk. Keressük meg a liftet, majd ereszkedjünk alá. Az idegenek ajtóit zöld fénysugarak nyitják, ehhez azonban megfelelő számú oszlop kell (az oszlopokat forgatva irányíthatjuk a fénysugarat). Két tükröt is felvehe-

tünk, ezeket kombináljuk össze az oszlopcsonkokkal. A hagyományos oszlopok mellett találunk olyanokat is, amelyeknek csak a felső része mozgatható, ezeket a korongokkal állíthatjuk be a megfelelő irányba. Hamarosan eljutunk abba a szobába, ahol a rőfi malacot tartják befagyasztva. Innen úgy tudjuk kiszedni, ha a kerítések tetején lévő tükrökön fényt vezetünk át. A sugarak irányát az oszlopok elforgatásával tudjuk befolyásolni. A kerítések eltüntetése után kérjük meg az ügynököt, hogy repessze meg a malacot fogva tartó burkot. Úgy látszik, későn érkeztünk, a malac már halott. Az mdisk-lejátszó mellett lévő üvegfal bal oldalán át tudunk bújni. A következő teremben két katonát kell likvidálnunk (a legkönnyebben a szupertámadás képességével intézhetjük őket el). Lépjünk bele a kék teleportba, majd keressük meg a zöld teleportot (csak első ránézésre tűnik olyan vészesnek, egyáltalán nem kell az összes teleportba belemenni, a lényeg az, hogy minél gyorsabban elérjük a zöldet). Itt elkészíthetjük az utolsó fényképet, ahol az Alpha Section vezére tárgyal a DomZ főnökkel. Ezt a bizonyítékot kell elvinni az adóvevőhöz. Menjünk vissza a hajóhoz (közben a malac varázslatos módon feltámad). Nyomjuk meg a hajó mellett lévő kapcsolót, majd másszunk fel a dobozokon. Kapaszkodjunk bele a dobozba, majd kérjük meg a társainkat, hogy vigyenek a hajó fölé. Ugorjunk le, majd a koronggal lőjük meg a túloldalon lévő kapcsolót (újabb láda érkezik a hajó fölé). Dobjuk meg ismét a kapcsolót, majd gyorsan ugorjunk rá a ládára. A túloldalon keressük meg a hidat leeresztő kapcsolót. A következő lift háromszemélyes, ezért kellett feltámasztani a malacot. Az átjárót védő löveget nem lesz nehéz kicselezni, fedezékből fedezékbe futva átverhetjük. A vonat egyenesen átvisz az antennatoronyhoz. Az adás után másfél percünk maradt, hogy visszajussunk az űrhajóhoz. Felszállás után az Alpha Sections vezére vonósugarat lő ki ránk, ezt kell semlegesítenünk a továbbjutáshoz. Folyamatosan lőjük a pók gyenge pontjait (piros színnel vannak jelölve), elegendő találat esetén lezuhan. Váltsunk át a kétéltűre, majd a vízben lévő fémhordót lökjük neki a bejáratot eltorlaszoló aknáknak. A pók belsejében három elitkatona ugrik kis csapatunkra, de esélyük sincs ellenünk. A főnök halálos sebet kapott, nem tudja megakadályozni, hogy kikapcsoljuk a vonósugarat.

A felszállás után újabb ellenfelek érkeztek, landolás előtt még ezeket kell megritkítanunk. Lőjük addig a vadászokat, míg meg nem érkezik a felmentő sereg, a bolygó teljes vadászállománya a segítségünkre siet. A zűrzavart kihasználva landoljunk, majd menjünk le a háromszemélyes lifttel. Itt kerül sor az utolsó nagy küzdelemre, a DomZ főnökkel. A teremtményeit nem lesz nehéz legyőzni, ezután maga a szem lendül támadásba. Dobjunk rá néhány korongot, mire szépen visszavonul. Lila kristályokból kerítést épít maga elé, majd klónozott rőfikkel támad. Kérjük az ügynök segítségét, szupertámadása után a malacokat a kerítéshez vághatjuk. Nem fontos a teljes kerítést lebontani, az a lényeg, egy malacot a szemhez tudjunk vágni. Ezután ismét stratégiát vált, szemtől-szembe kell vele megküzdenünk. A lényeg az, hogy mindig abba az irányba támadjunk, ahol a szem megjelenik. Hiba esetén elölről kezdődik minden, 10 ütést tévesztés nélkül kell bevinni. A következő körben Double H klónok támadnak ránk (a szupertámadással szemben nincs esélyük). A végső összecsapásban kicsit csavartak a dolgon, teljesen felcserélték az irányokat (ha a szem a bal oldalon jelenik meg, akkor jobbra kell támadnunk). Itt kilenc támadást kell hiba nélkül teljesítenünk a végső győzelemhez.

Ezután már csak a befejező képsorokat kell megtekinteni, különös tekintettel a stáblista utáni részre.

Mocsy



Nagyon komoly rágyúrásokat végeztem ennek a levrovnak a megírására. Lelkiekben fel voltam készülve az előző Gamer elkészülte után arra, hogy minket kevésbé szerető, enyhén csalódott hangú vagy akár nagyon is lincselő hangulatú levelekkel leszünk elárasztva, végtére is a Wizardry 8 hiánya sokaknak okozhat maradandó lelki sérülést. És akkor ez még csak egy apróság ahhoz képest, hogy itt van ez a teljesjátékizé dolog... Na, mondom, ebből aztán lesz nemulass, nem győzőm majd széttárni a karomat, sajnálkozni, és révedező szemekkel elmerengeni a világ igazságtalanságán, mindenkivel nagyon együtt érezni, esetleg ha a helyzet nagyon komolyra fordul, akkor bűnbánatot gyakorolni a szokásos módon. Már a hamut és a letéphető ruhákat is előkészítettem, gondoltam, jó, ha kéznél vannak.
Aztán megjelentünk jól, másnap enyhén behúzott nyakkal nyitottam ki a levelezőkémet, elvégre sosem lehet azt tudni, hátha a monitorból azonnal kirobban egy irdatlan pofon, az meg azért mégsem kell olyan nagyon, elvagyok nélküle. Na, de nem lett ám ilyen, meg másnap se, meg utána se meg, még azután se, sőt eddig a pillanatig sem kaptam oly durva hangvételű levelet, mint amilyenre számítottam, le is vontam a következtetéseket ebből. Tehát nyilvánvalóan pesszimista vagyok, érthetetlen módon tételezek fel hülyeségeket az olvasókról, és egyébként is gonosz vagyok általában, ám úgy tűnik, mások nem azok, érdekes. Így aztán a mai levrov nem lesz tele sírással, rívással, jajongással és búsongással, csak egy kicsit, mert azért az kell, aztán a többit meg meglátjuk pillanatokon belül, közvetlenül azután, hogy végre befejezem ezt a mondatot, és akkor végre kezdődhetne a levrov, és nem kellene szegény jó Tördnek újra féloldalnyi vastag betűs bevezetés után 3 pontos betűvel szedni a maradék részeket.

DVD ÉS TELJES JÁTÉK 1

Üdvözlet Brazil vándor! Talán még nem kaptál elég levelet (Gondolod? Braz), ezért gondoltam, írok neked. Szóval, mint láthatod, némileg a teljes játék témakört szeretném kimeríteni. Én 2001/11 óta rendszeresen veszem az újságokat. Teljes játék mindig volt mellette. Én a magam részéről nagyon örültem neki, és fontos szempont nekem, hogy legyen továbbra is. Ezért amikor megvettem a legfrissebb Gamert, a reménykedésem végleg kudarcba fulladt, kb. 20 perc heves felmenő emlegetés közben megnyugodtam. Nézzük a tartalmat, mert mégis az a lényeg. Mocsy nagyon szép cikket írt. Amiből megtudhattuk, hogy az új világrendben már az sem érdekes, ha szerződésed van, elvégre akár be is perelheted... ha van rá energiád. Szóval megtudhattuk, hogy az első a pénz, aztán a második a pénz, és végül, ha az első kettő meg is lenne, azért némi árukapcsolás is kell. 1 kiemelkedő mellé némi salakanyag. Hát remélem, hogy amikor a Gamer mellé teljes játék jut, akkor az ütős lesz.

Erről még korai is lenne bármit mondani, mi lesz, nagy változások a múlt havi bejelentés óta nem történtek, tehát csak annyit tudok mondani, amit te is, hogy reméljük, úgy lesz. Sajnos miután mindenki mindent el akar adni, még azt is, ami amúgy kellene a jó büdös francnak, ezért kitalálnak mindenféle módszert, látjátok, ez van. Sok illúziótok ne legyen, a forgalmazók elsősorban a saját érdekeiket nézik, és csak a sokadik helyen vagyunk mi, a fogyasztók a képben, ha egyáltalán. Rég nem arról szól a téma a legtöbb helyen, hogy miképpen lehet tisztességes munkáért megbecsülést, és ezáltal anyagi hasznot elérni, de erről már volt szó, ne ragozzuk most tovább.

Szerintem egyébként a teljes játékok nevelő hatásúak. Nekem pl. szúrja a szemem, hogy van egy nagy adag legális játékom a polcon, amit az újság révén kaptam, és ilyenkor belegondol az ember, hogy a minél több ilyet jó lenne látni. Emiatt, amikor tehetem, a warez gaméimat is megveszem majd, hogy legális legyen. Amúgy a nagy warez lázat a DVD-s PC gámák vissza fogják vetni egy darabig, ha a kiadók erre átállnak. Végezetül pedig óriási hiba lenne teljes játék nélkül továbbra is megjelenni. A 90%-ból azért lehetne engedni egy kicsit. Nekem az elég, ha játszható normálisan, nem kell, hogy toplistavezető legyen. A legfrissebb stuffok pedig garantáltan soha nem lesznek újságmellékletek. Ugyhogy igenis, tessék valamilyen teljes játékot mellékelni. Üdvözlettel: Bokcy

Nem tudom, mennyire óriási hiba a teljes játék elmaradása, vagy csak időnkénti prezentálása, erre majd az elkövetkezendő számok megadják a választ. Sokan vannak úgy, hogy kevésbé érdekli őket, és inkább a magazint, mint újságot kedvelik elsősorban, a teljes játék, illetve a mellé kapott plusz anyagok a DVD-n másodlagosak. Amennyiben kereskedelmi teljes játékra gondolsz, akkor az előző bekezdésre adott válaszom, illetve a múlt havi kétoldalas magyarázat továbbra is a mérvadó, tartok tőle, neked csalódást okozunk. (Zárójelben kommentár a levélhez: ez egyike a „legnegatívabb" leveleknek, már ha lehet negatívnak mondani, függetlenül attól, hogy kritika. Azt kell kívánnom mindenkinek, hogy mindig ennyire kultúrált hozzászólásokat kapjon munkája során, bármi is legyen az). Még egy gondolat a warezzel kapcsolatban. Nem hinném, hogy a DVD-n megjelenés az, ami visszafogja, hiszen a DVD írók ára kísértetiesen kezd az egyszerű CD írókéra hasonlítani, tehát ez nem oka. Az sem, hogy nincs az embereknek DVD meghajtója, mert ha így lenne, akkor DVD-n sem adnák ki a programokat (nem is nagyon adják még mellesleg most sem, nem feltétlenül ezért); szerintem, ami elsősorban visszafogja a warezolást, az nem más, minthogy egészen egyszerűen nincs mit warezolni, mert a stuffok nagy része annyit sem ér meg, hogy az ember lemásolja. Nemhogy megvegye. Nyilván az ez ügyben illetékes naffejű nem olvassa a levrovot, de innen is üzenem neki, hogy nem kellene mindent a warezre meg a file-cserélésre fogni, egyszerűen nem szart kellene csinálni. Ezt most a zenére és a filmekre is értettem ám.

DVD ÉS TELJES JÁTÉK 2

Hi brazil! Tegnap reggel elmentem az újságároshoz, és megvettem az e havi Gamert (már alig vártam). Ránézek a borítóra, és mit látok: TELJES SZOFTVER a DVD-n. Már kezdtem gyanakodni, miért nem az van rajta, hogy Wizardry8. Na, mondom, mindegy. Gyorsan letépem róla a nejlont, kinyitom, és mit látok benne: 2 teles játék szoftver a DVD-n, de egyik sem a Wizardry 8!!!! Kicsit szomorú lettem, mivel már nagyon vártam. Azután pedig még jobban elszomorodtam, miután elolvastam, hogy többet nem lesz teljes játék. Persze, ez nem jelenti azt, hogy ne venném többet a Gamert, mert a team a fontos, nem pedig más! Egyébként már 3 éve veszem az újságot! Ti vagytok a Legjobbak! Hajrá Gamer!!!! Domján Zoltán

Köszönjük szépen, de senki sem mondta, hogy ezentúl soha nem lesz teljes játék. Igaz, az ellenkezőjét sem. Viszont amennyiben ti is el tudjátok fogadni, hogy a teljes progi nem feltétlenül valami kereskedelmi termék, hanem adott esetben egy freeware dolog, ami jó, esetleg egy régebbi olyan program, amelyik kereskedelmi volt, de már nem az, akkor nézhetjük úgy is, hogy szinte mindig lesz teljes játék, mert erre, illetve az ilyen megoldásokra feltétlenül törekszünk.
(Kommentár 2: ilyen stílusú levélből sok jött. Elmondhatatlanul sokat számít nekünk!)

DVD ÉS TELJES JÁTÉK 3

Háj Brazil! A teljes játékok témához szeretnék hozzászólni. Tudom, úgyse raksz be a levrovba, de azért csak el fogod olvasni. Szóval, én nagyon fájlaltam ezt a Wizardy-dolgot. És elég szomorú, hogy két hálózati játékot nyomtatok be helyette. Nekünk ugyanis egy 40 órás csomagra van előfizetés, és egyáltalán nincs időm arra, hogy az ilyenekkel játsszak. Így ez most annyit ért, mintha nem is adtatok volna semmit. Azt hiszem, a teljes játék alapkövetelmény. Az ember nem azért ad ki majdnem kétezer forintot, hogy demókkal játsszon, meg olvasgassa a rovatokat (a Morrowindot miért kellett megszüntetni???), bár a programozás nagyon hasznos. Félre ne érts, nekem nem a lappal van gondom! Októbertől veszem a Gamert, erősen gondolkodtam az előfizetésen, mert tényleg tetszik az újság. Flatline cikkei nagyon jók, és a többit is szeretem olvasgatni. **(Nana, nem elkapatni a Laposvonalat, mert még elbízza magát. Braz)** De ha nincs minden számban valami teljes játék, akkor nem biztos, hogy adok érte ennyit. Én nem valami világhírű szupercsodára gondolok, egy egyszerű progi is megteszi. És a hálózati játékokat légyszi felejtsétek el! üdv: gokusan

Teljes játékokkal kapcsolatban lásd fent. Viszont. A hálózatos játék nem azt jelenti, hogy a cucc csak interneten játszható, mert ugyan az internet hálónak háló, meg szép nagy is, de a helyi hálózatot (LAN) se felejtsük el, ugye. Szóval ha valamire azt mondjuk, hogy hálózatos játék, akkor azt két vagy több gépet összekötve is tudtok játszani, ha erre van lehetőségetek (mellesleg az egyik legnagyobb móka); ha valami csak interneten játszható, akkor arra külön felhívjuk a figyelmet majd, például úgy, hogy nemes egyszerűséggel internetes játéknak fogjuk hívni.

DVD ÉS TELJES JÁTÉK 4

Szia Brazil! Üdvözlet a szerkesztőségben mindenkinek, és boldog, békés ünnepeket kívánok a Gamer team tagjainak. A teljes játékokkal kapcsolatban én csak üdvözölni tudom azt a hírt, miszerint csak minőségi játékok lesznek az újsághoz mellékelve, igaz, ritkábban. A végigjátszások rovat miért került a hardveres rovatok közé? Szerintem annak nem ott a helye. Javaslatodra vettem DVD-t, csak az a baj vele, hogy a gyári DVD filmeket nem játssza le, de az újsághoz adott DVD mellékletet hibátlanul kezeli. Nincs valami ötleted? (Ha software kell hozzá, akkor légyszi rakjátok fel a következő DVD mellékletre!) Előre is köszi. f2d

Végigjátszás: az nem a hardver rovatban van, az egy másik rovat annak a környékén, úgy hívják, végigjátszás. A DVD filmek lejátszásához szükséged lesz valami lejátszó programra, ezt alapból az operációs rendszerek nem támogatják. Esetleg nézd meg a VGA kütyüdhöz adott programok között, szoktak mellé adni, általában a WinDVD vagy a PowerDVD valamelyik reinkarnációját mellékelik. Ha ezek nincsenek, vagy csak egyáltalán akartok egy remek és teljesen szabad lejátszó programot, akkor ajánlom a Media Player Classicot (innen letölthető: sourceforge.net/projects/guliverkli illetve rajta van a mostani DVD-n is), tökéletes.

DVD ÉS TELJES JÁTÉK 5

Mikor kinyitottam a januári Gamert, azt mondtam, hogy a Gamer Team által készített eddigi legjobb újságot tartom a kezemben! Gartula az új kinézethez és a DVD melléklethez! Ha így folyatjátok, egyre több olvasótok lesz! Na sziasztok! Fokt András

Ez pedig legyen a záróakkordja ennek a témának, köszönjük a bizalmat, nem fogunk vele visszaélni. Broáf Satyi vállát megveregetem helyettetek, és már megyünk is megünnepelni, hogy ez nem az egyetlen levél volt, amelyikben méltattátok az új külalakot. Ami különös ebben, hogy beszólás nem is érkezett, pedig ilyenkor szokott jócskán jönni az is. Ez nem azt jelenti, hogy B Sándor jól dolgozna, félreértés ne essék, viszont jó ötleteket adok neki. Bizony. Istenúúúccse ;)

BETŰMÉRET PROBLÉMA

Kedves Brazil! Nagyon jók vagytok, elő is fizettem rátok. Úgy vettem észre, hogy a Januári Gamer A/4-esre hízott. Ez nagyon király! A mostani levrovok hangulata szerintem egyre jobb és komolyabb, de ez nem baj (sőt). Javasolnám, hogy a felemelt árakból mellékeljetek az újsághoz nagyítót, ugyanis az előző levrov hihetetlenül apró volt, de sebaj, így legalább több fér bele. A +levrov a DVD-n jó ötlet, csak így tovább!!! Ui.: Hagyj egy kis helyet a korrnak és a tördnek is, mert mostanában keveset irkálnak. Kocsis Bence

Nahh, erről beszéltem a bevezetőben, lassan nem lehet elolvasni a levrovot. De meg tudom magyarázni. Az elsődleges baj az, hogy a Broáf Satyi laptervező kisiparos új dezignjája szerint a cikkek eleje olyan, amit itt is láttok fent, szép vastagságos betűkkel, jól megcsinálva, tök jó, tényleg, csak egy csomó helyemet elviszi nekem itten. Mert az egy dolog, hogy a többi cikknél lehet a képekkel manipulálni, és akkor minden a helyén van, meg jól is néz ki, de a levrov az más, itt nincs külcsín, csak sok okosság, de hát nem veszi ezt nekem figyelembe itt senki, oly mostohán bánnak velem, sírok. Pedig én próbálok egyre kevesebbet írni, most már csak kb. 3 és fél oldal normál cikknyi szöveganyag van a itt az eddigi 4 oldal helyett, ám sebaj, a kimaradt leveleket rákalózkodom a DVD-re, és akkor senki sem marad már ki, halleluja. *<Az igazság az, hogy levrovban felhalmozott betűmennyiség a játékrészben kb. 5 oldal lenne (szerintem most 6), és a mi Broáfunk akkor is nyafizna, hogy nem elég a tér designolni. :P Lily> (Persze, mert a Satyi mindig nyafizik, ő már csak ilyen... - a korr.)* Ha jobban belegondolok, nekem csak jobb, ha kevesebbet kell írni, elvégre a levrovot is csak pénzért és nem másért csinálom. Dől a lé. Kevesebb munkáért ugyanannyi zsé, hát de hülye vagyok, hogy eddig nem jöttem rá, a következő számtól fényképek is lesznek itt. Gyapjú! Ja, nem. Juhéj!

LÉTSZÁMJELENTÉS

Kedves (...akkor vagy, ha beraksz a levrovba, az újságba) Brazil! Néhány kérdésem lenne hozzád: 1. Hová tűnt a levrovból a Törd.?***(lásd lentebb a Korr. hozzászólását - a Törd.)*** 2. Hová tűnt a levrovból a Korr.? ***(Én itt vagyok, csak nem mindig van hozzáfűznivalóm, vagy helyem. Néha meg inkább nem fűzök hozzá semmit, olyan idegállapotba hoz előzőleg ez a Brazil mester - a korr.)*** 3. Hová tűnt a levrovból Lily? Hiányoznak. Jó-jó, te vagy a legjobb, de akkor is... KTamas P.S.: Király a GAMER!

Hát az úgy volt, hogy a levrov ugyan teljesen időben készen lett (tényleg, majdnem...), csak hát, khm, őőő, szóval nem túl sok hely maradt nekik beleírni. De köszönik, mindenki jól érzi magát, ép és egészséges. Kérem én mindig őket, hogy írjanak bele, ha akarnak, most is hagytam rá nekik egy csomó helyet. Na jó, rezeg a léc, de még két sor talán befér. *<Olykor annyira sokkoló, amit ír, hogy nem tudok mit szólni. :) Azért itt vagyok, és együtt érzek veletek. :D Lily>*

BÖGRE, MEGHATÓDÁS (CÍMZETT: LILY)

Hahó! Fodor Sanyi vagyok. Szeretném megköszönni nektek/neked a bögre soron kívüli személyes kézbesítését. Nagyon örültem, hogy találkozhattam veled* és Mocsyval. (*ti. Lilyvel és Mocsyval, én nem dolgozok. Braz) Örültem annak is, hogy a szerkesztőségben sem kellett csalódnom. A portás „bácsitól" a terjesztési osztály asszisztenséig mindenki segített abban, hogy én most ilyen eufórikus hangulatban írhassam ezt a levelet. Kicsit zavarba jöttem, mikor a kedves, terjesztésen dolgozó hölgy közölte, hogy személyesen találkozhatok veletek. Azt hittem, ott helyen leülök, vagy valaki esetleg felébreszt. Annak a gondolata, hogy találkoztam olyan emberekkel, akiket mások bálványozva próbálnak megidézni olvasás közben (igen: rólatok van szó :-)), rendkívül nagy örömmel tölt el. Még egyszer: KÖSZÖNÖM! Ui.: Éljen és folytatódjon a GAMER magazin. (Még jó sokáig) Üdvözlöm Brazilt! Remélem, sok hasonló rejtvényt talál még ki nekünk. :-) Fodor Sándor

A boldogság mindig szép dolog, nincs is ehhez nagyon mit hozzátennem, örülök, hogy örülsz, tényleg. És persze az ilyen levél számunkra is nagyon nagy öröm, meg azért is nagyon jó, hogy mások is lássák, tényleg célba értek végre azok a nyamvadt bögrék. Még esetleg annyit tennék hozzá, hogy nono, azért nem kellene annyira túlbálványozni senkit sem közülünk, ugyanolyan egyszerű emberkék vagyunk, mint bárki közületek, csak nekünk az újságkészítéstől van már hasmenésünk, nektek meg mástól. Rejtvényt most nem ígérhetek, pillanatnyilag 1. nem jut semmi eszembe, de amúgy ez az általános helyzet, 2. pillanatnyilag az összes kisorsolható tömegcikk elfogyott, talán ha feldarabolom apróra Tördöt vagy a Korrt, esetleg mindkettőt, akkor lesz mit kisorsolni. De hát rájuk meg szükség van. Habár...

E HAVI ELGONDOLKOZTATÓ

Szeva Brazil! Egy régi témát veszek sajnos elő. Ez a CD írás. Mindenki, aki CD-t vesz, aki ír, úgy van vele, hogy nem lehet semmi baj, mert ugye őt nem kapják el. Ez bizony nem így van. Engem elkaptak. És tudod-e, hogy ki dobott fel? Az egyik volt legjobb barátom. És miért, mert valami hülyeségen összevesztünk. Az nem lényeg, hogy min, valamin. Ez nem is volt baj, de más, akivel én jóban vagyok, megverte, mert nem szállt le róla, és ez előtt látott engem vele beszélni. Így amiért más bántotta, neki mondta, hogy engem fel fog dobni. Persze, ilyen és ehhez hasonló fenyegetéseket mondott már másnak, hogy feljelent, mert van írott CD-je, hogy petárdázott, drogozik stb., így nem is vettem komolyan. Eltelt egy nap, egy hét, két hét, egy hónap. Szóval egy hónappal az incidens után az iskolában a negyedik óráln bejön az igazgató, hogy menjek vele. Az irodában pedig két nyomozó vár rám. Utána hazamentem velük, és házkutatás címén odaadtam nekik az összes írott CD-t, a gépet is lefoglalták. Utána mennem kellett a rendőrségre, hogy kihallgassanak, ujjlenyomatot vegyenek, lefényképezzenek, és ez nem volt kellemes. Az volt a szerencsém, hogy mivel ez egy kis város és itt szinte mindenki ismer mindenkit, mert meg az ügyvédemet (aki a cégünknél dolgozik) a nyomozó már ismerte, mert sok rendőrségi ügye van. Akinek van gépe, annak van írott CD-je. Ezt a rendőrök is tudják. És nem az esküdt ellenségemtől van a CD. Ez viszont azt jelenti, hogy neveket kell mondanod, ha nincs otthon jó internet kapcsolatod, és erre nem tudsz hivatkozni, hogy ott töltötted le. Nekem nincs. Így valamit mondanom kellett, hogy honnan vannak a CD-k, mert legrosszabb esetben, ha nem működök együtt, akkor mivel már elmúltam 14, akkor 3 évre börtönbe megyek. De átlag mindig csak egy megrovást kapnak, akik ilyen ügybe keverednek. De én valami olyat mondtam, hogy ismeretlen személytől vásároltam. Így nem lett folytatása az ügynek. „Csupán" CD-nként fizetni kell jogdíjat, ami az árának a 20%-a. Nekem nincs sok játékom, csak 10-15. De legalább 30 filmem, ami illegális. Ezekért se kellene túl sokat fizetni. Így kb. 50 000 Ft az egész, ha nem lenne meg írottan az Office 2000. (A Win 98 megvan eredetiben, szerencsére). Ezért kb. 30 000 Ft-ot kell majd fizetni. Mivel még nem küldtek semmit, hogy mennyit kell fizetni, ki kell-e fizetni most, vagy csak ha majd dolgozok. Így most már csak várni kell, hogy mikor mennyit kell fizetni, és hogy visszakapom-e a gépet. Továbbá nekem soha többé semmi illegális dolgot nem szabad, hogy csináljak, mert akkor másodfokon elítélnek. Így várhatunk karácsonyra egy szép kis számlát. Viszont adtak egy-két jó tanácsot: ha a netről letöltesz egy 20 000 Ft-os játékot, akkor a szoftverrendőrségnél jelzed, hogy neked ez megvan illegálisan, de szeretnéd kifizetni a jogdíjat, ami így kb. 4 000 Ft, szerintem megéri. Nekem mondták, hogy most már nagy erőkkel és komolyan veszik a hamisítást, úgyhogy mindenki nagyon vigyázzon. A birtoklás, az írás, az adás-vétel is bűncselekmény. Biztonsági másolatot viszont csinálhatsz az eredetiről, de más PC-re nem kerülhet. Ui.: a nevemet és a lakhelyemet szeretném titokban tartani, ha érted, miért. Fontos lenne, hogy betegyél, ha csak rövidítve is.

Nos, a havi elgondolkoztatónk legyen ez, mindenkinek szolgáljon okulásul. A témára visszatérünk. Addig is csak pár gondolat.

1. nem akarok álszent hülyegyereknek kinézni, és azt mondani, hogy ne warezoljatok, ehelyett inkább azt mondom, hogy amennyire lehet, ezt hanyagoljátok.

2. Van egy rakás programnak szabadszoftverrel kiváltható verziója, amelyik talán néha kevesebbet, de sok esetben többet is nyújt. Az említett Office 2000 helyett például az OpenOffice.org. Átlagfelhasználónak pontosan ugyanannyira jó, nagymértékben kompatibilis azzal, és vannak dolgok, amelyekre sokkal használhatóbb, mint az Microsoft programja. És ingyenes. Én használom, pedig van legális Office XP a tulajdonomban.

3. A netről letöltött és a rendőrségen bejelentett program ilyetén módon legálissá tételéről még nem hallottam, és első hallásra ostobaság. Ez inkább önfeljelentésnek tűnik. Utánajárunk.

4. Egy gondolat a feljelentgetésekről és a besúgásról, amire sok esetben bujtogatják az embereket manapság. Ugye mindenki tanul vagy tanult történelmet. Kérlek benneteket, emlékezzetek a magyarországi 50-es évekre...

Szóval gondolkozzatok el ti is, mit érdemes és miért. A téma adott, várom a hozzászólásokat.

JÓ ÉJT GYEREKEK

Szevasz Brazil, hogy vagy? Viszlát Brazil. Ui.: Nincs időm többet írni!

Most már nekem sincs, de amúgy köszi, jól vagyok. Csóközön mindenkinek, jók legyetek, hízzatok továbbra is intenzíven, vagy akár ne, nekem úgy is jó, talán inkább maradjunk abban, hogy érezzétek jól magatokat, ahogy ti akarjátok, és ne figyeljetek azokra, akik meg akarják mondani nektek, hogy mit szeretnétek. Na, és persze természetesen éljenek a csajok. Vigyázzatok magatokra és egymásra, puszi.

Brazil
brazil@ipma.hu

röff: már izzíthatjátok is a korongot a többi olvasói levélért, további jó Levrov Extrázást



Ez a tabló örök emlék marad


A Trainz csapat azóta is elvan... :)


Még enni sem tudnak normálisan...


Talpalatnyi hely sem volt...

SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

2003 Gamer Karácsony



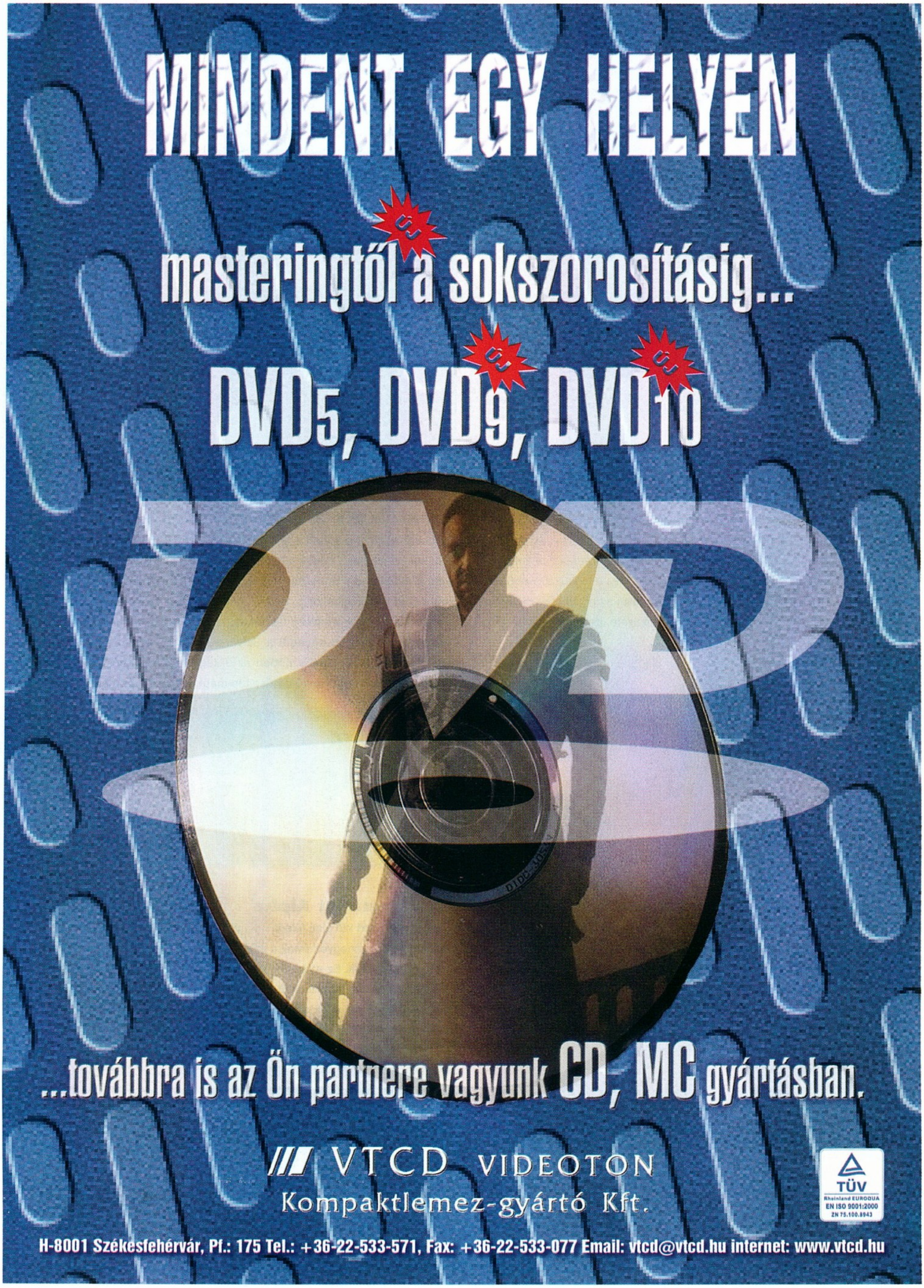
Szokásunkhoz híven 2003-ban is megszerveztük a Gamer Karácsonyt, ahol az újság szerkesztői és cikkírói összegyűltek, hogy levezessék az egész évi cikkleadási rémálom nehezen felejthető pillanatait. Az ország minden pontjáról érkeztek a Gamerhez közel álló játékosok. Idén először a DVD szerkesztők is részt vettek az összejövetelen, mely ideális alkalmat nyújtott ara, hogy kicsit jobban megismerjük egymást. Közel 30 fő gyűlt össze a kiadó tárgyalójában, bár ez még korántsem a teljes létszám, sokan már megkezdték a családi programokat, így nem tudtak eljönni. Az enni- és innivalóról a szerkesztők gondoskodtak, ezen a téren különösen Lily és Lawman járt az élen. Egyetlen lányként Lilyre hárult az apró részletek kidolgozása, így nemcsak ennivaló, de evőeszköz, papírpohár és szalvéta is került az asztalra (én egészen biztosan elfelejtettem volna ezeket az „apróságokat"). Lawman hozta a szokásos formáját, saját készítésű gesztenyetortája hatalmas sikert aratott, többen figyelmeztették, ha nőből lenne, bizony elvennék feleségül (azóta valamiért Lawman nem erőlteti a tortasütést, látszik rajta, hogy komolyan vette a fenyegetést J). Nem maradhatott el a hagyományos ajándékozás sem, itt aztán mindenki kiélhette kreativitását. Brazil kíméletlenül csapott le a gumicukorral töltött kupája körül legyeskedő potyázókra, a trainzes csapat vezetője boldogan tologatta az asztalon a szaloncukorral feldíszített műanyag kisvonatát. Schuerue meghatottan ölelte magához az óriási sörös palackját, de a biztonság kedvéért sem Lazának, sem Brazilnak nem engedte „közelebbről megvizsgálni". Az ajándékozást Brazil oldotta meg a legfrappánsabban, a szerencsés kiválasztott megkapta az eddig megjelent összes Levrovot bőrkötésben (egy teljes CD, saját készítésű bőrtokban, rajta az összes Levrov 1992-től napjainkig). Az események irányítása ezután kicsúszott a szervezők keze közül, valóságos kulináris orgia vette kezdetét. Jó hobbitokhoz hasonlóan négyszer-ötször is vacsoráztunk egymás után, a mozdulni is alig bíró cikkírókra ezután sokkolóan hatottak Polcz Péter és az ő legendásan rossz viccei. Az anekdotázásba aztán beszállt Laza és Brazil is, így fergeteges jókedvvel zárult a 2003-as év.

Paintball: EA menedzsment vs. hazai játékmédia

Nem vagyok valami nagy paintball-játékos, életemben egyszer vettem részt hasonló rendezvényen, de egy közeli comblövés után úgy döntöttem, ennyi elég is volt ebből. Az EA Magyarország hazai képviselője azonban mindig is híres volt rábeszélőképességéről, így elfogadtam a felkérést erre az összejövetelre. A felállás egyszerűnek tűnt, a hazai játékmédia a nemzetközi EA vezetés ellen. Végre elérkezett az idő, hogy bosszút állhassak a játékos-társadalomért, és elégtételt vehessek a töméntelen Sims kiegészítőért meg a Harry Potter játékokért. Azért az igazat megvallva az is motivált, hogy szó volt még a konkurens újságok szerkesztői által vívott deathmatch partiról is, ez azonban sajnos időhiány miatt elmaradt (hiába, mindent nem kaphat meg az ember). Sajnos a Gamert egyedül kellett képviselnem, mivel a rendezvény előtt Hunor mosógépe egész egyszerűen felrobbant, bokáig állt otthon a forró vízben. A kétórás rendezvény a vártnál sokkal felszabadultabb hangulatban telt el. Egyetlen negatívumként csak a saját hátvédsorunkból érkező tiszta fejlövést tudnám megemlíteni, ami ugyan véletlen volt, de ettől függetlenül gyanús az eset, roppant gyanús. A négymenetes küzdelem végül is döntetlenül végződött, az EA kétpontos vezetését a hazai média bravúros végjátékkal behozta.

A hónap beszólása

„Azt hiszem, itt az ideje, hogy jól lecsesszem Hunort, mára ígérte a cikkét, és még mindig nem küldte el!" - Polcz Péter


MINDENT EGY HELYEN
ÚJ
masteringtől a sokszorosításig...
ÚJ
ÚJ
DVD5, DVD9, DVD10
DVD
...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
EN ISO 9001:2000
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Onimusha

Konzolokon már learatta a maga babérjait, itt az ideje, hogy PC-n is világhódító útjára induljon a japán szamurájhent, az Onimusha. A jellegzetes konzolbeütést nagyon nehéz lenne letagadni, még szerencse, hogy a PC-s változatot a grafikailag kidolgozottabb Xbox-változatból készítették. A XVI. századi Japánban járunk, ahol hataloméhes nagyurak marakodnak a koncon. Vegyünk ehhez a felálláshoz még egy gyönyörű, ámde elrabolt hercegnőt, egy legendás szamurájharcos-kard párost és több száz démonharcost, s máris indulhat a „bokáig gázolok a vérben és csonkolt végtagokban" mulatság.



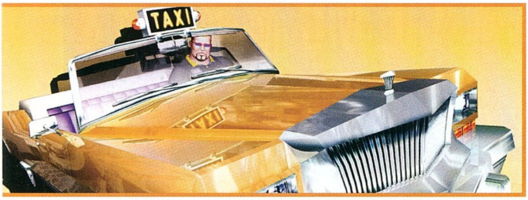
Afrika Korps vs. Desert Rats

Az igényes űrstratégiáiról elhíresült Digital Reality egy időre felfüggesztette az űrutazást, visszatértek a Földre, egészen pontosan a második világháború észak-afrikai hadszíntereire. Új játékuk szintén valós idejű stratégia, bár itt az építkezés lehetősége teljesen megszűnt, helyette inkább a meglévő egységek okos felhasználására tevődött át a hangsúly. Grafikailag nem lesz gond, a profi robbanások és a gyönyörűen lemodellezett járművek láttán még a legkukacosabb kritikusnak sem lehet egyetlen rossz szava sem. Ráadásul a hadjáratokban átvihetjük az adott csatát túlélt járműveket a következő pályára. Kell ennél több?



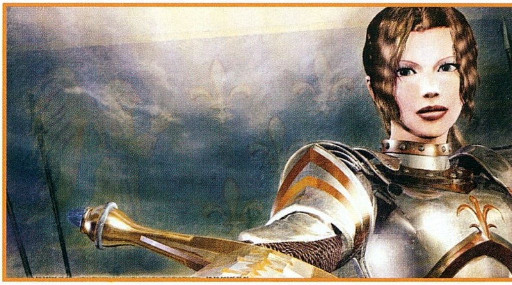
Crazy Taxi 3

A Sega egyik legnépszerűbb sorozata még pénzbedobós automatákon kezdte meg a pályafutását. A Dreamcast verzió volt a csúcs, rengeteget eladtak belőle. A kissé lagymatagra sikeredett második rész kudarca nem tántorította el a készítőket, először Xboxra hozták ki, majd végül elkészült a PC-s átirat is. A játékmenet borzasztóan egyszerű, taxisként kell helytállnunk egy nyüzsgő nagyvárosban. Utasokat kell felszednünk, majd a lehető legrövidebb idő alatt el kell őket juttatnunk az úti céljukhoz. A vezetési stílusunk és az idő határozza meg, mekkora borravaló üti a markunkat a menet végén.



Joan of Arc: Wars and Warriors

Trevor Chan és az Enlight Software neve nem ismeretlen a stratégiai játékosok körében, de arra álmomban sem mertem volna gondolni, hogy az az ember, akinek a Capitalism 2-t és a Seven Kingdoms sorozatot köszönhetjük, valaha „nézdahátam" stílusú verekedős játékot fog fejleszteni. Persze Mr. Chan nem hazudtolta meg önmagát, az akciórészek mellé sikerült becsempésznie némi stratégiai részt is. Nem tudom, hogy ez a két teljesen eltérő játékstílus hogyan fog egymás mellett működni, de Trevort ismerve érdemes lesz megnézni.



Rainbow Six 3: Athena Sword

Nem kerülhette el a sorsát a Ubisoft gondozásában megjelent Raven Shield sem, küldetéslemezt adnak ki hozzá, méghozzá olasz fejlesztők. A hadjárat nyolc küldetése a mediterrán térségben zajlik (Olaszország, Horvátország, Monte Carlo, Görögország). A felállás ugyanaz: a vegyi fegyverek birtokában lévő terroristák a térség destabilizációját akarják elérni, tömegpusztító elképzeléseik útjában egyedül a Szivárvány osztag áll. Az Unreal Warfare motorral felvértezett kiegészítőben az új fegyverek, missziók és karakterek mellett a sorozat legjobb küldetéseit is megkapjuk, immár méltó kinézettel.

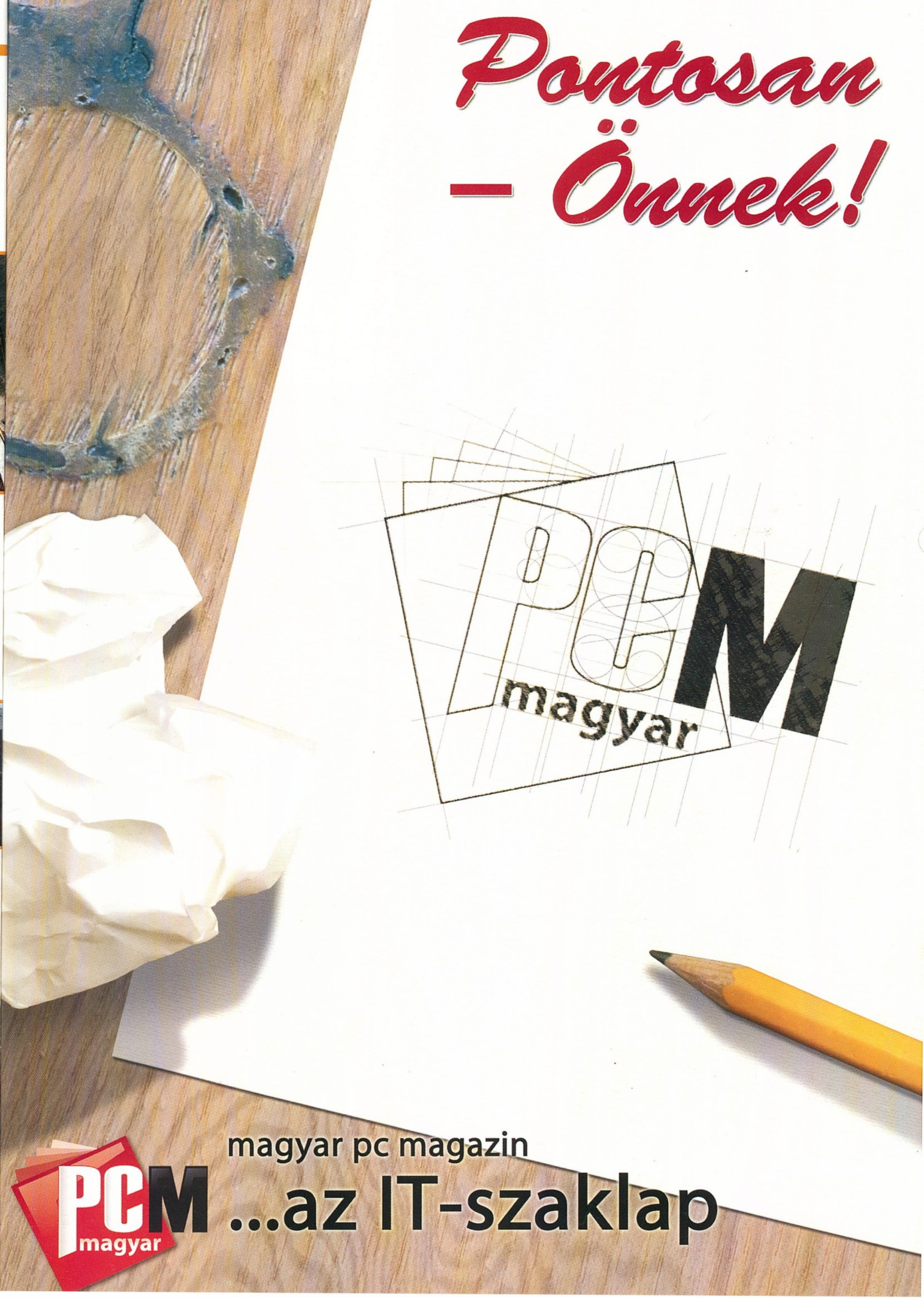


Vietcong: Fist Alpha

A méltatlanul rövid idő alatt feledésbe merült Vietcong készítői gyorsan magukra találtak, alig háromnegyed évvel a megjelenés után piacra dobták az első kiegészítőt, az Fist Alphát. Ez az osztag arról nevezetes, hogy az itt szolgáló zöldsapkások egymás után több turnust is végigszolgáltak Vietnam dzsungelpoklában. Elsődleges feladatuk a felderítés, illetve az ellenséges vonalak mögötti diverzáns feladatok végrehajtása volt. A kiegészítő kilenc új egyjátékos küldetéssel, valamint nyolc multiplayer pályával gyarapodott. Hat új fegyver is helyet kapott a küldetéslemezen, köztük olyan ritkaságok, mint a gyalogsági bajonett vagy a bozótvágó machete. A kiegészítővel együtt jelenik meg a Vietcong: Purple Haze, amely nem más, mint az alapjáték és a Fist Alpha.



A következő Gamer Magazin 2004. február 27-én jelenik meg.


Pontosan
– Önnek!
magyar PCM
magyar pc magazin
PCM magyar ...az IT-szaklap